+DVD

Ausgabe 180 » 10/2008

PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS

CyberMedia € 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

MANIAC

8 SEITEN EXKLUSIV!

Street Fighter IV

Gespielt auf Xbox 360:
Kampfsystem, Charaktere, Stammbaum

Silent Hill Homecoming

Dreckig, krank, verstörend:
Neuer Schauplatz enthüllt





Halo Wars

Grafik, Steuerung, Story:
Alle Fakten im Überblick

Sonic Chronicles

Gespielt: Sonics erstes Rollenspiel
Plus: Final Fantasy IV, Dragon Quest IV

» 111 Minuten Spiele-Videos + 3 Songs aus dem "Söldner X"-Soundtrack

DVD

DT-Control
geprüft:
Nicht jugend-
beeinträchtigend





Test
Wario Land
Shake

Preview: FIFA 09



E3: 29 Spiele im Überblick



» EXPERTEN-TIPP



Soulcalibur IV

Kämpft mit Mario, Lara Croft, Rotkäppchen und anderen verrückten Charakteren! ab Seite 58



DVD-INHALT

48 Spiele als Video, 111 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist

Titelthema
Street Fighter IV

Special
E3 2008 Nachlese

Trailer
Armored Core: for Answer
Bionic Commando
Harry Potter und der Halbblut-Prinz
Mercenaries 2: World in Flames
Metal Slug 7
Midnight Club: Los Angeles

Preview
FIFA 09
Project Zero IV

Import
Wario Land Shake

Online
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

Extended
Spiel-Film: Mega Man (NES)

anyMAN!AC
Ring of Death: What Are You Buyin', What Are You Sellin'?

Credits / anyMAN!AC-Retrospektive

Bonus
Söldner X Musiktracks

DVD-ROM-Teil
MP3 & Lyrics: What Are You Buyin', What Are You Sellin'?



E3 2008 Nachlese

In unserer großen E3-Nachlese resümieren wir alle Spiele-Highlights der US-Messe.

FIFA 09

Dribbelt EAs Vorzeige-Kickerei die "Pro Evolution Soccer"-Konkurrenz in Grund und Boden?

Project Zero IV

Japan-Horror in düsteren Gemäuern mit hilflosen Mädels: Preview der vierten "Project Zero"-Episode.

Ab 18 Inhalte:

E3 2008 Nachlese (erweitert)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising (Trailer)
Golden Axe (Trailer)
Vampire Rain 2 (Trailer)
Bayonetta (Trailer)

18

DVD-INHALT » 10/2008

Titelthema
Street Fighter IV

Special
E3 2008 Nachlese

Trailer
Armored Core: for Answer
Bionic Commando
Harry Potter und der Halbblut-Prinz
Mercenaries 2: World in Flames
Metal Slug 7
Midnight Club: Los Angeles

Preview
FIFA 09
Project Zero IV

Import
Wario Land Shake

Online
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

Extended
Spiel-Film: Mega Man (NES)

anyMAN!AC
Ring of Death: What Are You Buyin', What Are You Sellin'?

Credits / anyMAN!AC-Retrospektive

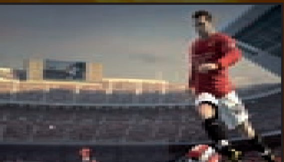
Bonus
Söldner X Musiktracks

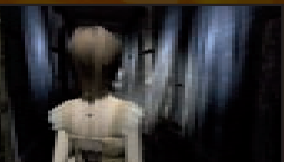
DVD-ROM-Teil
MP3 & Lyrics: What Are You Buyin', What Are You Sellin'?

Ab 18 Inhalte:
E3 2008 Nachlese (erweitert)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising (Trailer)
Golden Axe (Trailer)
Vampire Rain 2 (Trailer)
Bayonetta (Trailer)



» E3 2008 Nachlese


» FIFA 09


» Project Zero IV



MAN!AC 10/2008 » STREET FIGHTER IV

» E3 2008 Nachlese » FIFA 09
» Project Zero IV » Wario Land Shake
» Armored Core: for Answer u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » WII » PSP » DS

MAN!AC » DVD



MAN!AC haut Euch auf die Zwölf!

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

KULT UND KULTUR

Es lebe der Kult! Es lebe "Street Fighter IV"! So viele Jahre Capcoms Beat'em-Up-Serie auf ihren breiten Schultern hat, so gut spielt sich die neueste Episode – ein würdiges und exklusives Titelthema. Damit nicht genug: Auf der Games Convention feierten wir eine Weltpremiere und zollten der kommenden Prügelarie Tribut: Als einziges Magazin hatten wir eine spielbare Version am Stand und veranstalteten das erste "Street Fighter IV"-Turnier Deutschlands. Neben der gewohnt genialen Spielbarkeit zeichnet sich der neue Ableger durch einen ebenso ungewöhnlichen wie frischen Grafikstil aus. Hier waren Künstler am Werk, was uns vom Kult zur Kultur führt.

Seit Kurzem sind Videospiele in Deutschland als Kulturgut anerkannt (Seite 25). Anspruchsvolle Computer- und Videospiele seien schließlich ohne die Hilfe von Künstlern wie Grafiker, Komponisten oder Drehbuchautoren nicht zu realisieren, so Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Die Games Convention bewertet er insofern als wichtigen Gradmesser für die Entwicklung der Kulturwirtschaft in Deutschland.

Noch kann jedoch niemand sagen, welche Vorteile daraus für hiesige Entwickler erwachsen werden – über Förderung und Akzeptanz von Computer- und Videospielen wird nach wie vor diskutiert. So zeigte sich CSU-Minister Eberhard Sinner bei einer Präsentation durchaus angetan von der Arbeit lokal ansässiger Unternehmen. Die berüchtigten 'Killerspiele' seien jedoch noch immer nicht förderungswürdig. Mit dieser Einschränkung hat die Münchner Firma Brainmonster Studios keine Probleme, schließlich entstand dort das 'wertvolle' Lern-Abenteuer "2weistein" für PC und Mac. Vom neuen Status als Kulturgut erhofft sich Brainmonster mehr öffentliche Akzeptanz. Schließlich stünden Umsatzzahlen allein nicht im Vordergrund, vielmehr möchte man Spielern durch kunstvoll gestaltete Games ein positives Gefühl vermitteln.

Das hatte "Far Cry"-Entwickler Crytek wohl nicht mehr und zog ob der bayerischen Sicht der Dinge von Coburg ins hessische Frankfurt. In Cryteks 'Killerspielen' geht's dann auch weniger um Kultur, dafür sind sie ob ihrer technischen Brillanz recht kultig...



Die Zukunft gehört M!Games

siehe auch Seite 98



TITELTHEMA



AKTUELL

PREVIEW

ONLINE

IMPORT

RUBRIKEN



33 » PREVIEW
Halo Wars



30 » PREVIEW
FIFA 09

28 » PREVIEW
Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft



SPIELE-TEST

IM HANDEL

INTERAKTIV




48 » SPIELE-TEST
Too Human

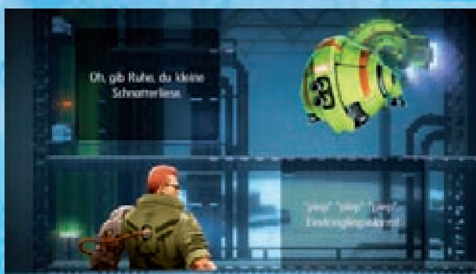


40 » SPIELE-TEST
Final Fantasy IV



36 » SPIELE-TEST
Pure

EXTENDED




Street Fighter IV





360 Die schmerzverzerrten Gesichter gehen in den spektakulären Kämpfen fast unter. Erst auf Standbildern seht Ihr die ausgefeilte Mimik.

Egal, was Ihr zu "Street Fighter IV" wissen wollt: Wir haben's erlebt und geben Euch die Antworten!

Es ist viel passiert, seit wir das letzte Mal "Street Fighter IV" gespielt haben. Die komplette Charakter-Riege aus "Street Fighter II" wurde im 3D-Gewand enthüllt, in Japan fanden Location-Tests statt und seit Juli stehen die finalen Geräte der Arcade-Version in Nippons Spielhallen. Seitdem gab es an Neuigkeiten hauptsächlich Messe-Videos im Internet, in denen Schreiberlinge mit mäßigem Prügel-Knowhow versuchten, wenigstens einen Feuerball mit den ungewohnten Spielhallen-Controllern zu bewerkstelligen (zu sehen an den vielen Ryus und Kens, die die ganze Zeit kauernd ins Leere schlagen, bis es dann mal klappt). Doch wer weder in Japan wohnt, noch das Glück hatte, auf dem diesjährigen Evolution-Qualifikationsturnier in London selbst Hand an den Automaten zu legen, braucht nicht zu verzagen: Wir haben Capcom besucht und die Automatenversion auf Herz und Nieren geprüft. Auch eine frühe Version der Xbox 360 Fassung stand zum Schlagabtausch bereit. Wir saugten beide Spiele begierig auf und verpassen Euch auf den folgenden Seiten die volle Packung Fakten zur Technik und Spielsystem.

Erste Schritte

Habt Ihr bereits einen "Street Fighter"-Teil gespielt, kommen Euch die ersten Runden in "Street Fighter IV" vertraut vor. Ihr kennt fast alle Figuren, im Charakter-Auswahlbildschirm prangt im Hintergrund die typische Weltkarte. Und doch fühlt sich das Spiel völlig neu und anders an. Mein erster Kampf direkt ein Klassiker: Ich sitze am Automaten und trete mit Ryu gegen Ken an. In der ersten Runde muss ich mich neu orientieren: Wie weit geht der Vorwärts-Dash? Wie viel Platz kann ich mit dem Backdash gewinnen? Wie flott und weit kann ich springen? Wie sieht das Schlagrepertoire meines Recken aus? Doch schon in der zweiten Runde sind Ryu und ich eins, meine Hände lediglich die Schnittstelle zwischen meinem Hirn und dem Bildschirmgeschehen. Nahezu alle charakteristischen Hiebe und Tritte wurden aus "Super Street Fighter II Turbo" und "Street Fighter III" übernommen und in ein modernes 3D-Gewand gepackt. Das Wichtigste dabei: Es spielt sich wie ein waschechtes 2D-Beat'em-Up. Daher könnt Ihr auch viele grundlegende Techniken der Vorgänger weiter wie gewohnt eingesetzen.

Technik-Talk

Cancels sind wieder essenzieller Bestandteil des Kampfsystems. Canceln bedeutet: Sobald Ihr Euren Gegner z.B. mit einem tiefen mittleren Tritt getroffen habt, gebt Ihr das Kommando für einen Special-Move ein. Die Tritt-Animation wird abgebrochen und die Bewegung für die Spezial-Attacke gestartet – eine sichere 2-Treffer-Combo. Um solche Combos einfacher ausführen zu können, wurde die aus "Street Fighter III" bekannte Negative-Edge-Technik wieder implementiert: Specials können nicht nur durch Drücken eines Buttons aktiviert werden; auch Loslassen genügt. Nehmen wir Ryus Feuerball als Beispiel: Normalerweise gebt Ihr die Bewe-



360 It's electric! Nicht nur Blanka verteilt Stromschläge. Erkennt Ihr das Opfer am Schatten? Es ist Chun-Li, zu auszumachen an den Armbändern.



360 Am unteren Bildrand erkennt Ihr die finale Version der Super-Leiste samt EX-Kästen und Revenge-Leiste für die Ultra-Combos.

gung per Stick oder Steuerkreuz ein und drückt dann den Schlagbutton. Alternativ drückt Ihr den bereits vorher und lasst ihn los, sobald Ihr das Kommando eingegeben habt, und voilà: Auch so kommt der Feuerball heraus! Wozu das Ganze? Wenn Ihr am Ende der Move-Eingabe den Button antippt, habt Ihr eine zweifache Chance auf die korrekte Ausführung des Specials: eine beim Drücken, die andere beim Loslassen.

Auch das Wurf-System stammt aus "Street Fighter III": Mit gleichzeitigem Drücken von leichtem Punch und Kick greift Ihr Euren Gegenspieler, der durch Drücken derselben Buttons versuchen kann, aus dem Wurf zu entkommen. In "Street Fighter IV" scheinen Würfe einen etwas längeren Start-Up (Zeit, die ein Move von der ersten Animation bis zur Wirkungsentfaltung braucht) zu haben, als noch im dritten Teil, und sie kommen seltener zum Einsatz. Weiterhin provoziert Ihr den Gegner mit Gepose durch gleichzeitiges Drücken von hartem Schlag und Tritt. Offensichtliche Effekte, wie zum Beispiel Erhöhung der Angriffskraft, wie es noch bei "Street Fighter III" der Fall war, gibt es aber nicht mehr.

EXTRAS FÜR KONSOLEROS

Dass die Heimversionen von Prügelspielen zusätzliche Modi wie 'Versus' und 'Training' verpasst bekommen, versteht sich von selbst. "Street Fighter IV" ist da keine Ausnahme. Auf was genau sich Konsolenbesitzer freuen können, verrät Capcom jedoch noch nicht. Fest steht nur, dass Bruce-Lee-Fan Fei Long aus "Super Street Fighter II" und Loser Dan aus der "Alpha"-Serie spielbar sein werden. Im neuesten Anime-Trailer, der vor Kurzem auf der Comic-Con in San Diego gezeigt wurde, spielte auch Fan-Liebling Cammy eine Hauptrolle. Bestätigt ist ihr Auftritt aber noch nicht. Auch die alternativen Kostüme der Charaktere werden auf PS3 und Xbox 360 anwählbar sein. Inwieweit diese freigespielt werden müssen und ob zusätzliche Outfits als Download-Content erhältlich sein werden, kann zurzeit nur spekuliert werden.

Auf der amerikanischen Homepage fand eine Umfrage statt, welche Goodies die Fans gerne als Beilage zu einer Limited Edition sehen würden. Demzufolge ist eine prall gefüllte Sonderausgabe für die Heimversionen mehr als wahrscheinlich.





360 Die Tempel-Stage stellt mit Lichtkegel und Statuen-Kabinett unser atmosphärisches Highlight dar. Hier trefft Ihr später auch auf Akuma!

Spielerisches Neuland

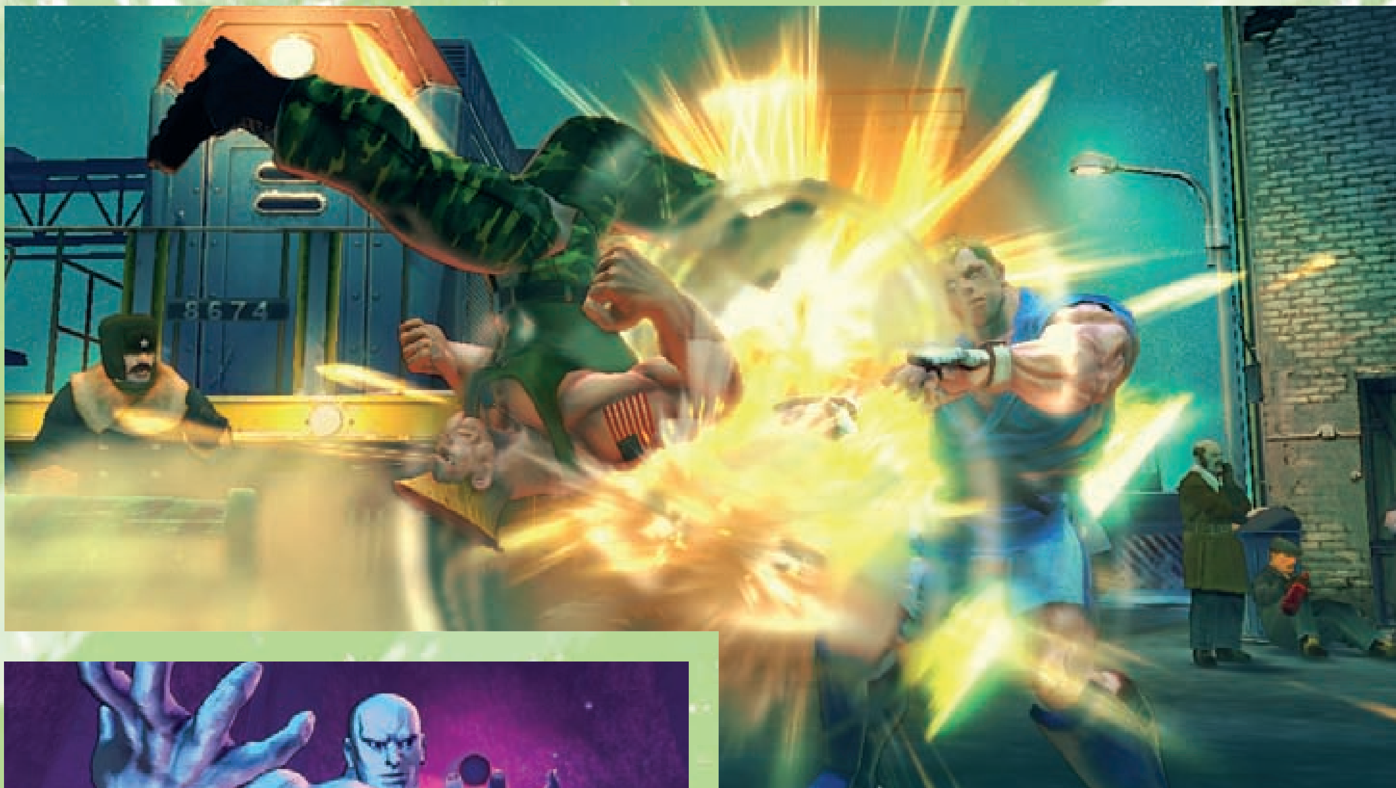
Neu in "Street Fighter IV" ist die 'Saving'-Attacke, die das beliebte 'Parry'-System des Vorgängers ersetzt. Drückt Schlag und Tritt mittlerer Stärke zusammen, und Euer Charakter lädt sich in einer schicken Kampf-Pose auf. Kassiert Ihr in dieser Zeit einen Treffer, wehrt Ihr diesen unbeschadet ab und kontert mit einem Gegenschlag, der umso heftiger ist, je länger Ihr Euch aufgeladen habt. Doch mit einem Schlag müsst Ihr Euch nicht zufrieden geben: Via Vorwärts-Dash könnt Ihr den ersten Schlag canceln und eine verheerende Combo ansetzen. Doch sind die Saving-Attacken nicht so übermächtig, wie es sich anhören mag, denn ihr Einsatz ist beschränkt: Konnten in "Street Fighter III" noch zig Treffer einer Super-Combo schadlos pariert werden, ist jetzt nach einem Schlag Schluss. Der Einsatz der 'Saving'-Attacken lohnt also nur bei einzelnen großen Angriffen. Gegen Hondas 'Schlag der Tausend Hände' zieht das neue System beispielsweise den Kürzeren.

Die neue Super-Energieleiste ist in vier Kästen unterteilt. Diese füllen sich mit eingesteckten und ausgeteilten Treffern. Die Möglichkeit, die Leiste durch Schläge ins Leere schneller zu füllen, gibt es in "Street Fighter IV" nicht mehr – diesmal zählt nur die reine Konfrontation. Sind alle vier Felder gefüllt, könnt Ihr die charakterspezifische Super-Combo vom Stapel lassen. Mehrere verschiedene Super-Moves, die zur Auswahl stehen, sind passé: Jede Figur hat nur eine Super-Combo im Repertoire.

Es geht noch böser: Auch der fiese Akuma wird Euch in Teil 4 zum Kampf herausfordern!

Die Unterteilung in vier Felder erfüllt noch einen anderen Zweck: Wollt Ihr die aufgepowerten EX-Versionen Eurer Special-Moves einsetzen, braucht Ihr genau ein Feld der Super-Leiste. EX-Moves treffen öfter und verursachen mehr Schaden. Guiles EX-Rückwärtssalto trifft zum Beispiel zwei- statt nur einmal. Bedenkt aber, dass Ihr dann wieder Energie für die

360 Lasst Euch von Rufus' Körperfülle nicht täuschen: Sein blitzschneller Dive-Kick macht ihn auch in der Luft zu einem sehr gefährlichen Gegner.



360 Abel, der französische Neuzugang mit der großen Nase, muss am idyllischen russischen Bahnhof an Guiles amerikanischen Stiefeln riechen.



360 Der neue Oberschurke: Seth kleidet sich nicht nur wie Urien aus "Street Fighter III", auch sein Move-Set erinnert an den knapp bekleideten Mexikaner.

Super-Combo sammeln müsst. Da wird's schnell strategisch.

Am Rand der Super-Anzeige befindet sich die 'Revenge'-Leiste, die sich mit eingesteckten Treffern füllt. Sobald sie voll ist, habt Ihr Zugriff auf die pompös in Szene gesetzten Ultra-Combos. Diese extrem aufgepowerten Super-Combos sind sehr mächtig und sollen so Eure Chancen für ein Comeback in ausweglosen Situationen erhöhen. Im Gegensatz zur Super-Energie, wird die Revenge-Leiste aber nach jeder Runde wieder auf null zurückgesetzt.

Alte Bekannte

Mit all diesen Eigenschaften fühlt sich "Street Fighter IV" ein wenig an wie eine Mischung aus "Super Street Fighter II Turbo" und "Street Fighter III". Wahrscheinlich war dies auch die Intention von Produzent Yoshinori Ono, als er die komplette "Street Fighter II" Riege als Charaktere festlegte. Dabei fallen die vier Neuzugänge keinesfalls als Fremdkörper in einem geschlossenen System auf. Mögen Figuren wie C. Viper oder Abel auf den ersten Blick nicht zu Blanka, Zangief & Co. passen, so macht sie ihre Move-Palette und Spielbarkeit zu einem Teil des homogenen Ganzen. Vor allem Dickbauch Rufus und der Wrestler El Fuerte begeistern mit fantastisch animierten Moves und bringen frischen Wind in die Veteranen-Riege.

Jeder Charakter wird einen besonderen Gegenspieler haben, auf den er im Laufe des Arcade-Modus stößt. Während die vorherigen Begegnungen vom Zufall bestimmt werden, steht dieser eine Kampf von Beginn an fest. Und wer danach mit Standard-Fiesling M.Bison rechnet, irrt: Der neue Ober-Karateka hört auf den Namen Seth und ähnelt – nur in Unterhose gekleidet – Urien aus "Street Fighter III". Doch es geht noch böser: Auch Akuma wird Euch in Teil 4 zum Duell herausfordern.

Der Kampf gegen Euren Rivalen ist der einzige, der von remixten "Street Fighter II"-Klängen untermalt wird. Die übrige Musik wurde neu komponiert, frisst sich aber noch nicht so in die Gehörgänge wie der Soundtrack von "Street Fighter III:Third Strike". Die Stücke treiben jedoch mit ihren Beats die Kämpfe voran und verpassen "Street Fighter IV" eine sehr moderne Stimmung.

Die Steuerung reagiert blitzschnell auf Eure Kommandos. Wer dachte, die Dynamik der 2D-Teile würde durch den Einsatz von Polygonen verloren gehen, kann also beruhigt sein. Zwar ließen erste Videos Sprünge etwas träger erscheinen, beim Spielen fällt das allerdings nicht auf. Sämtliche Bewegungen gehen flott von der Hand und alle Eingaben werden ohne Murren von den digitalen Kämpen umgesetzt. Die Eingabe-Abfrage ist angenehm tolerant: Sowohl mit Stick, als auch mit dem Xbox-360-Pad gelingen Specials und Super-Combos mühelos. Dass die Toleranz-Grenze nicht zu hoch angesetzt ist, beweisen die eingangs erwähnten Internet-Videos.

» SAVINGS – KONTERN MIT STIL



360 Drückt Ihr gleichzeitig Schlag und Tritt mittlerer Stufe, geht Ihr in Pose und ladet die 'Saving'-Attacke auf. So übersteht Ryu den Feuerball von Ken ohne Schaden. Lasst nun die Tasten los und startet den Gegenangriff: Je länger Ihr Euch aufladet, umso stärker wird die Attacke. Oben ist Ryu maximal aufgeladen, die



360 Bei diesem Treffer unter der Gürtellinie kann jeder Mann den Gesichtsausdruck von E. Honda nachvollziehen.



360 Momentaufnahme einer Niederlage: Bei den Ultra-Combos setzt die Kamera die Kombattanten gekonnt in Szene.

Opulente Optik

Die optische Präsentation ist hervorragend und stellt sich gekonnt gegen den Fotorealismus-Trend der Industrie: Das starke schwarze Outlining an den Rändern der Charaktermodelle lässt Euch zeitweise glauben, es immer noch mit Sprites zu tun zu haben – so gut fängt der Comic-Stil den Charme vergangener Tage ein. Vor allem die Gesichter in den K.o.-Szenen lassen Erinnerungen an selige 16-Bit-Zeiten aufkommen: Blanka geht immer noch mit heraustretenden Augen und herrlich verzerrtem Gesicht zu Boden. Die ehemaligen Boss-Charaktere Balrog, Vega, Sagat und M.Bison sahen noch nie so groß und mächtig aus wie in "Street Fighter IV". Die stylischen Tusche-Effekte, die im ersten Trailer für Aufsehen gesorgt haben, kommen bei besonders heftigen Schlägen zum Einsatz und verleihen dem Titel einen unverwechselbaren Stil. Sehen die Stages auf Standbildern teilweise weniger spektakulär als ihre gezeichneten Vorgänger aus, verliert das im Kampf an Bedeutung: Seien es jubelnde Zuschauer, umherlaufende Kellner, flatternde Vögel oder ein aus dem Flugzeug winkender Balrog – überall gibt es Bewegung, die den Stages Leben einhaucht. Atmosphärischer Höhepunkt: der Tempel. In einen Lichtkegel getaucht, stehen sich die Kontrahenten gegenüber. Verlagert sich der Kampf aus dem Licht heraus beharken sich die Fighter im schummrigen Halbschatten weiter. Das sorgt für Stimmung!

Der Comic-Stil lässt Euch zeitweise glauben, es immer noch mit Sprites zu tun zu haben.

Ein Beispiel für weniger imposante Grafik-Leistungen stellt die Dschungel-Stage dar: Der Holzsteg über den See samt Flora und Fauna sieht zwar toll aus, der Wasserfall im Hintergrund mit gefühlt einstelliger Polygon-Anzahl und Matsch-Textur passt aber eher zu einem N64-Titel. Da hilft es auch nichts, dass sich die Xbox-360-Version und die Automaten-Fassung optisch nicht voneinander unterscheiden.

Bisher steht nur der Arcade-Modus, an dessen Ende ein charakterspezifischer Abspann in stylischen Standbildern wartet. Die Konsolenversion wird aber um viele Extras erweitert. Alles dazu lest Ihr im Kasten auf Seite 10. *jk*

STREET FIGHTER IV

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Japan
Genre	Beat'em-Up
Termin	Februar 2009

Das gefällt uns:
» fantastische und einzigartige Optik
» geniale Spielbarkeit
» Fans fühlen sich sofort heimisch, Neulinge finden sich schnell zurecht

Daran muss gearbeitet werden:
» einige Hintergrund-Grafiken noch mau

Fazit:
Mit legendären Charakteren und sehr gutem Kampfsystem verbindet Teil 4 alle Vorzüge der Vorgänger. Hier steht der nächste Turnier-Dauerbrenner in den Startlöchern!

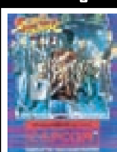


'Saving'-Attacke gegen Ken daher unblockbar. Brecht den Angriff schnell mit einem Vorwärts-Dash ab und setzt eine Combo an, während Ken langsam zu Boden sinkt. Doch Vorsicht: Ken hätte das lange Aufladen mit zwei leichten und schnellen Attacken abbrechen können. Der 'Saving'-Status schützt nur vor einem Treffer.

Street Fighter – die Serie

Street Fighter

1987



SYSTEME: Arcade

Ur-Vater: Der Side-Scroller mit Ryu und Ken hat heute nur noch historischen Wert.

PRÜGELSPASS



Street Fighter II

1991



SYSTEME: Arcade, SNES, GB, Heimcomputer

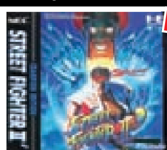
Genre-Begründer: Der starke Cast und die 6-Button-Steuerung werden eingeführt.

PRÜGELSPASS



Street Fighter II: Champion Edition

1992



SYSTEME: Arcade, PC-Engine, Mega Drive

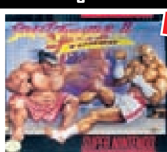
Das Update bietet eine veränderte Farbpalette und anwählbare Bosse.

PRÜGELSPASS



Street Fighter II Turbo

1992



SYSTEME: Arcade, SNES, 3DO, PSone, Saturn u.v.m.

Die "Champion Edition" mit einstellbarer Geschwindigkeit und veränderter Farbpalette.

PRÜGELSPASS



Super Street Fighter II: The New Challengers

1994



SYSTEME: Arcade, SNES, Mega Drive, CD32, Heimcomputer

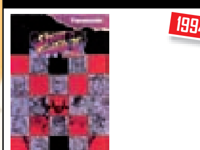
Vier neue Charaktere und neue Moves bringen frischen Wind in die "SF II"-Updates.

PRÜGELSPASS



Super Street Fighter II Turbo

1994



SYSTEME: Arcade, 3DO, PSone, Saturn, Heimcomputer

Endlich komplett: Das "Turbo"-Update führt die 'Super Moves' samt Leiste ein.

PRÜGELSPASS



Street Fighter Alpha 2

1995



SYSTEME: Arcade, SNES, PSone, Saturn, PS2

Mit den 'Custom Combos' wird das Markenzeichen der "Alpha"-Serie eingeführt.

PRÜGELSPASS



Street Fighter Alpha

1995



SYSTEME: Arcade, PSone, Saturn, PS2

Ein Vorgänger als Nachfolger: Die Alpha-Serie erzählt die Vorgeschichte zu "SF II".

PRÜGELSPASS

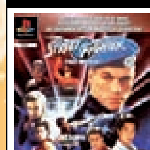


Spin-Off

Zwar sind Charaktere aus "Street Fighter II" dabei, die Story hängt aber nicht zusammen. Die Entwicklung übergab Capcom an Arika.

Street Fighter: The Movie

1995



SYSTEME: Arcade, PSone, Saturn

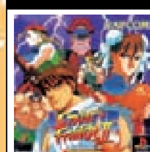
Unglaublich miese Umsetzung des erbärmlich schlechten Filmes.

PRÜGELSPASS



Street Fighter II Interactive Movie

1995



SYSTEME: PSone

Obskurer interaktiver Anime, der nur in Japan erschienen ist.

PRÜGELSPASS



Street Fighter Alpha 2 Gold

1996



SYSTEME: Arcade, PSone, Saturn, PS2

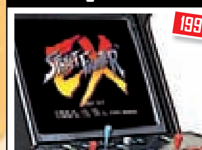
Das leicht veränderte 'Super Combo'-System macht den Löwenanteil des Updates aus.

PRÜGELSPASS



Street Fighter EX

1996



SYSTEME: Arcade

Der erste Versuch in 3D. Die Polygon-Modelle sind aber noch sehr kantig.

PRÜGELSPASS



Neuanfang

Ryu und Ken sind die einzigen "Street Fighter II"-Charaktere in Teil 3. Mit dem 'Parry'-System gab es auch einen spielerischen Neuanfang.



1987 | 1991 | 1992 | 1994 | 1995 | 1996

Street Fighter EX Plus

1997



SYSTEME: Arcade

Auch das Update schaffte nicht den Sprung aus der Spielhalle in die Wohnzimmer.

PRÜGELSPASS



Street Fighter EX Plus Alpha

1997



SYSTEME: Arcade,PSone

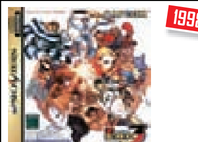
Cooler Soundtrack und ein sehr guter Trainingsmodus sorgen für spannende Fights.

PRÜGELSPASS



Street Fighter Alpha 3

1998



SYSTEME: Arcade, PSone, Saturn, PS2, Dreamcast u.a.

Riesiger Charakter-Cast und ausgefeiltes Kampfsystem: ein Spiel für die Ewigkeit.

PRÜGELSPASS



Street Fighter EX 2

1998



SYSTEME: Arcade

Der zweite Teil führte die 'Excel'-Moves und 'Meteor'-Combos ein.

PRÜGELSPASS



Street Fighter EX 2 Plus

1999



SYSTEME: Arcade, PS2

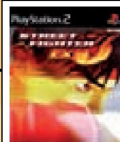
Neue Spielmodi und eine Super-Version von M. Bison gab's für die Heimversion.

PRÜGELSPASS



Street Fighter EX 3

2000



SYSTEME: PS2

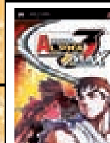
Totalausfall: Miese Grafik und verhunztes Spielsystem machten das Spiel zum Flop.

PRÜGELSPASS



Street Fighter Alpha 3 MAX

2006



SYSTEME: PSP

Das PSP-Update setzt mit Charakteren aus "Street Fighter III" noch einen drauf.

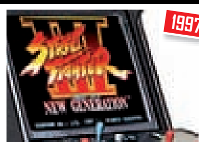
PRÜGELSPASS





Street Fighter III: New Generation

1997



SYSTEME: Arcade, Dreamcast

Die neue Generation: Frischer Cast und Kampfsystem renovieren die Serie.

PRÜGELSPASS



Street Fighter III: 2nd Impact

1998



SYSTEME: Arcade, Dreamcast

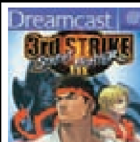
Mit Akuma, Urien und Hugo wächst der Cast auf 15 Kämpfer an.

PRÜGELSPASS



Street Fighter III: 3rd Strike

1999



SYSTEME: Arcade, Dreamcast, PS2, Xbox

"Street Fighter" in Perfektion: abgefahrene Charaktere und klasse Kampfsystem.

PRÜGELSPASS



Super Street Fighter II Turbo Revival

2001



SYSTEME: GBA

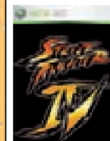
Handheld-Prügler mit teilweise veränderten Hintergründen und guter Spielbarkeit.

PRÜGELSPASS



Street Fighter IV

2009



SYSTEME: Arcade, PS3, 360, PC

"Street Fighter IV" vereint das Beste aus allen Serien-Teilen. Bald auch auf Konsole.

PRÜGELSPASS



1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2006 | 2009

NACHRICHTEN

Mercenaries 2: World in Flames

PS2 / PS3 / 360 » Electronic Arts » 4. September

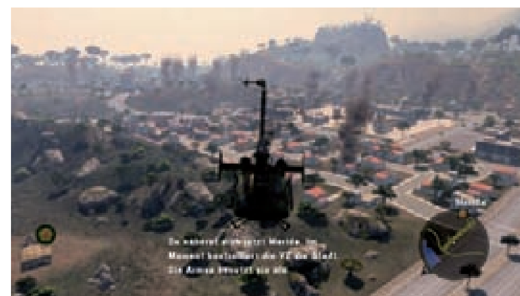
TESTLABOR • Wenn diese Ausgabe der MAN!AC am Kiosk eintrifft, dauert es nicht mal eine Woche, bis Ihr "Mercenaries 2" kaufen könnt. Trotzdem bilden sich die Entscheidungsträger bei Electronic Arts ein, gedruckte Tests zum Spiel dürften erst ab dem 1. September erscheinen – also denkbar kurz nach unserem Erscheinungstermin. Wem damit gedient sein könnte, ist uns schleierhaft – dem potenziellen Käufer des Spiels sicherlich nicht.

So können wir Euch leider keinen ausführlichen Test präsentieren, das soll uns aber nicht davon abhalten, die wichtigsten Eindrücke zu schildern – denn "Mercenaries 2" hat tatsächlich die Kurve gekriegt. Die Handlung wurde nach Venezuela verlegt, entsprechend ballert Ihr Euch durch südamerikanische Tropen-Umgebungen, die technisch ordentlich und meist flüssig in Szene gesetzt sind. Im Vergleich zum spielerisch sehr ähnlichen "Just Cause" sieht die Pflanzenwelt schlechter aus, dafür gerieten die Charaktere, Fahrzeuge und vor allem Explosionen ansehnlicher. Spielerisch blieb alles beim Alten: Wie im Erstling arbeitet Ihr Aufträge ab, kauft Waffen und Vehikel (die per Lufttransport zugestellt werden) und geht selten zimperlich vor. Die 'Alles ist zerstörbar'-Maxime hält "Mercenaries 2" nicht ganz durch, dennoch geht allerhand spektakulär zu Bruch – das sorgt für Stimmung in den rabiaten Gefechten.

Unser Vorab-Fazit lautet: Wenn Ihr Euch von "Mercenaries 2" nicht mehr als eine zeitgemäß verpackte Fortsetzung erwartet, bekommt Ihr genau das – einen unterhaltsamen Vertreter des Sandbox-Genres ohne markante Besonderheiten.



360 Söldner-Schwede Mattias markiert den wilden Mann und hat die dickste Lebensleiste der spielbaren Charaktere.



360 Das virtuelle Venezuela ist so groß, dass Ihr selbst mit dem Heli ein paar Minuten für die Durchquerung braucht.

Offene Worte vom US-Sega-Boss

SAN FRANCISCO • Im Gespräch mit der Internetseite Gamasutra, die sich auf die Geschäfts- und Entwickleraspekte der Videospielbranche spezialisiert hat, nahm Simon Jeffery (Chef von Sega of America) kein Blatt vor den Mund. Er glänzte nicht nur durch Unwissenheit zur Personalie Yu Suzuki (siehe Zitat rechts), sondern äußerte sich auch zu den Expansionsplänen des japanischen Konzerns. So wurde letztes Jahr der US-Entwickler Secret Level kurzerhand gekauft, weil Sega ohnehin in Nordamerika Standorte eröffnen wollte und das Studio bereits an "Golden Axe" arbeitete; und weil "es wesentlich effizienter und günstiger war, sie aufzubauen", als von Grund auf neu zu beginnen – so Jeffery. "Iron Man" wurde in nur 14 Monaten fertiggestellt – auch wenn "es qualitativ nicht das wurde, was wir uns vorstellten". Noch interessanter ist seine Einschätzung des Studio-Potenzials: Secret Level sei "vermutlich kein Top-Entwickler" – Spiele im 80er-Wertungsspektrum würden sie mit den richtigen Leuten aber schon hinkriegen. "Sie haben keine Weltklasse-Designer, dafür Weltklasse-Technologie und Weltklasse-Grafiker". Das sind ungewohnt schonungslose Worte – ob es Jeffery damit gelingt, seine Angestellten zu motivieren?

In einem Gespräch mit dem IT-Informationsportal venturebeat.com ging Jeffery ebenso hart mit dem Wii-Software-Line-up ins Gericht: "Im Moment erscheint im Großen und Ganzen eine ziemliche Menge Müll für den Wii." Das Gute daran: "Weil sich schlechte Spiele aber auch schlecht verkaufen, wird diese Flut an Müll bald abebben."



Zitate des Monats



11. August 2008
"Yu Suzuki ist jetzt sein eigener Herr. Ab und zu bringt er noch eine Idee ein (...), aber er ist kein Sega-Angestellter mehr."

12. August 2008
"Ich kann mit Sicherheit sagen, dass Yu Suzuki noch immer ein Sega-Angestellter ist."

von Simon Jeffery, Geschäftsführer von Sega of America

Facelifting für Lara

LONDON • Videospiel-Ikonen brauchen regelmäßige Auffrischungen, um in der echten Welt zu bestehen – nach diesem Grundsatz verschleißt Eidos fleißig "Tomb Raider"-Models. Und weil mit "Underground" im November die nächste Episode ansteht, muss natürlich eine neue Lara-Croft-Darstellerin her. Die Auswahl wurde offenbar nach veränderten Gesichtspunkten getroffen: Das Antlitz der 23-jährigen Alison Carroll sieht der gerenderten Vorlage bei weitem nicht mehr so ähnlich wie das ihrer Vorgängerinnen, dafür besitzt das neue Model andere Qualifikationen. Die bisherige Sekretärin eines Golfclubs hat über zehn Jahre Turn-Training auf dem biegsamen Buckel und kann somit Laras akrobatische Bewegungen nachahmen, spricht natürlich mit passendem britischen Akzent und verfügt zudem über die richtigen Proportionen. Wie ihre Vorgängerinnen wird sie nun in Archäologie- und Waffenkurse geschickt, damit sie auch alle anderen Facetten ihrer Rolle kompetent ausfüllen kann.

Abgetakelt: 10tacle pleite

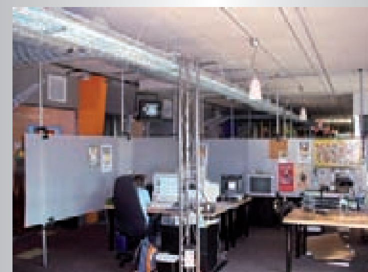
DARMSTADT • Der deutsche Spiele-Entwickler 10tacle meldete Anfang August Insolvenz an. Die Gründe für die Pleite sind laut Insolvenzverwalter Olaf Sührer "Fehler insbesondere im Projekt- und Produktmanagement, aber auch im Verhältnis zu Investoren". Letztere kamen "ihren Einzahlungsverpflichtungen nicht nach".



Bereits im März 2008 zeichnete sich der Niedergang ab: Das Unternehmen veröffentlichte eine Gewinnwarnung, kündigte Entlassungen von einem Viertel der 400 Mitarbeiter an und wies auf Liquiditätsprobleme hin. Ob die beiden für Xbox 360 geplanten Rollenspiele "Elveon" und "Totems" noch erscheinen, ist fraglich.

Radikale Kürzungen

VANCOUVER • Der kanadische Entwickler Radical Entertainment bekommt die Fusion von Activision und Vivendi zu Activision Blizzard zu spüren. Etwa 100 Leute verlieren ihre Jobs, das entspricht der Hälfte der Belegschaft. Grund: Von den ehemals vier in Arbeit befindlichen Spielen bleiben nach der Neuausrichtung von Activision Blizzard nur noch zwei übrig: die SciFi-Action "Prototype" (PS3, 360) und der Hüpfer "Crash Bandicoot: Mind over Mutant" (PS2, Wii, PSP, DS).



Entwickler Radical Entertainment entlässt die Hälfte seiner Mitarbeiter.



Kohle scheffeln im AppStore

DEUTSCHLAND • Apples digitale Verkaufsplattform AppStore hat einen Traumstart hingelegt: Bereits am ersten Tag verzeichnete der iPhone-Hersteller 60 Millionen Downloads. Obwohl ein Großteil auf Gratis-Angebote entfiel, beziffert sich der tägliche Umsatz innerhalb des ersten Monats auf rund eine Million Dollar. Das wohl kurioseste Angebot stammt aus Deutschland und wurde im US-AppStore für 999,99 Dollar verkauft (dies entspricht der von Apple vorgesehenen Höchstsumme). Die "I am rich"-Anwendung platziert lediglich ein rotes Juwelen-Icon (siehe links oben auf dem abgebildeten iPhone) auf dem Handy-Display und verkündet der Welt: "Der Besitzer dieses Telefons hat Kohle im Überfluss". Nachdem acht Kunden zugegriffen hatten, wurde das Angebot von Apple entfernt.



Segas "Super Monkey Ball" war mit 300.000 Downloads das am häufigsten verkaufte Spiel des AppStore.

Devolop in Brighton: Die Evolution der Spielentwicklung



Das "BioShock"-Trio bei der Eröffnungsrede: Gründer Ken Levine (2. von links), rechts flankiert von Art Director Nate Wells und Lead Designer Bill Gardner.


Rund 1.000 Besucher wohnten dieses Jahr der dreitägigen Konferenz in Brighton bei – und sprengten stellenweise selbst die geräumigsten Säle.

BRIGHTON • Zum dritten Mal traf sich Ende Juli die Zunft der Computer- und Videospiel-Entwickler zur "Develop", der wichtigsten Konferenz in England: Über drei Tage gaben sich die Großen der Spielwelt das Mikrofon in die Hand, diskutierten über Produktion, Perspektiven, Design und Geschäft. Der Fortschritt der Spiele-Industrie und die Veränderung der Projekt-Entwicklung standen im Mittelpunkt.

Der Amerikaner Ken Levine eröffnete die Konferenz mit einer Diskussionsrunde zu seinem Erfolgstitel "BioShock". Der Gründer von 2K Boston lobte die Risikobereitschaft von Take 2: Trotz der unkonventionellen Denk- und Designansätze des Spiels behielt die Firmenmutter das Vertrauen. Levine bestätigte auch eine Neuentwicklung von 2K Boston, die gegenwärtig von der Planungs- in die Produktionsphase übergeht. "Unser Ziel ist es, wieder etwas völlig anderes zu erschaffen, das einen bleibenden Eindruck hinterlässt – so, wie 'BioShock' es geschafft hat". Details hob sich Levine für die Games Convention in Leipzig auf.

Eine neue Entwicklung von Naughty Dog wird auf ungewöhnliche Weise in Angriff genommen: Nach Aussage von Richard Lemarchand, dem Designer von "Uncharted: Drakes Schicksal", gibt es bei Naughty Dog keine Produzenten oder Projekt-Manager. Vielmehr wird versucht, die Verantwortung auf die Mitarbeiter zu übertragen und so das Beste aus den Leuten herauszuholen. Dass dieses Konzept aufgeht, bewiesen 35 Millionen "Crash Bandicoot"- und "Jak & Daxter"-Spiele, zudem Naughty Dog laut Lemarchand bis heute keinen Abgabetermin verpasste. Er betonte, dass eine erfolgreiche Entwicklung mit der Vorproduktion beginnt: Statt die 'Pre-Production' als Planungsphase zu missbrauchen, experimentiere sein Team in einem "kontrollierten Chaos" – ohne sich unter Zeitdruck zu setzen. Insgesamt ein Jahr dauerte die Vorproduktion von "Uncharted", ein Luxus, den sich andere Entwickler kaum leisten. Doch mit der Fülle an Erfolgen im Rücken genießt Naughty Dog das Vertrauen von Sony: "Vertrauen zwischen Publisher und Entwickler ist besonders wichtig und sollte unbedingt gepflegt und gefördert werden."

LittleBigEntwickler

Alex Evans von Media Molecule entwickelte den PS3-Baukasten "LittleBigPlanet". Er sieht als Reaktion auf die Hardware-Power aktueller Konsolen und deren endlose Möglichkeiten die Zukunft der Spielentwicklung in "selbst gesetzten Grenzen, die keinem logischen Grund folgen". Evans stammt aus der Demo-Szene und schwärmt von 4K- und 64K-Mini-Programmen, die das Maximale aus limitierter Technik holen. Der Spielspaß hat sich über die letzten Jahrzehnte nicht grundsätzlich verändert, doch die Parameter, mit denen man den Spielspaß erschafft, hätten sich vervielfacht. Entwickler, die sich selbst keine Beschränkungen setzen, verschwenden viel Zeit für Dinge, die am Ende niemand braucht.

Wenn es um Benutzer-generierte Inhalte wie in "LittleBigPlanet" geht, kommt der Gedanke noch mehr zum Tragen: Künstliche Beschränkungen bei Werkzeugen und Editoren, die man den Spielern in die Hand gibt, vereinfachen nicht nur das Erstellen eigener Levels, sondern ermöglichen die



Die ulkigen Trommler kehren zurück: Atsushi Ii kündigte in Brighton "Patapon 2" an, verriet aber keine Details zum Inhalt der Fortsetzung.

NEWS-TICKER >> +++ Rückzieher: Nachdem es Electronic Arts trotz mehrfacher Angebote nicht gelungen war Take 2 zu übernehmen, kündigte der Spielegigant an, die Angebotsfrist nicht zu verlängern. +++ Zahlenspiel: Nach Meldung des Technologieverbandes Bitkom wurden im ersten Halbjahr 2008 in Deutschland 1,7 Millionen Konsolen verkauft – das ist ein Anstieg von 30% im Vergleich zum Vorjahreszeitraum. +++ Stiller Tausch: Kurzfristig hat Microsoft auch in Europa

Konzentration auf die wirklich relevanten Dinge. Laut Evans sollte dabei einer Sache besondere Beachtung zuteil werden: Dem Benutzer dürfen die Limitierungen nicht auffallen! Davon abgesehen sollen die Tools einfach, aber komplex einsetzbar sein – statt umfangreich, aber verwirrend.

Selbst Langweiler haben großartige Ideen

Ohne Punkt und Komma sprach Paul Barnett von Mythic, Creative Director des PC-Spiels "Warhammer Online". In seinem amüsanten Vortrag "Kreative – oder: Wie man das Beste aus ihnen herausholt" bewies der sympathische Denker komödiantisches Talent und unterhielt das Publikum mit schrägen Ausführungen über das Leben eines Kreativkopfes. Barnett unterstrich, dass gute Ideen von jedem Mitarbeiter kommen können – "even boring people have great ideas". Dennoch sieht er den Creative Director in einer Schlüsselrolle: Er trägt und beschützt die Vision und muss das Team inspirieren. Die Grundvoraussetzung – eine große Portion Verrücktheit – bringt Barnett nach eigener Aussage mit und konterte die Kritik, dass Mythic mit "Warhammer Online" bei "World of Warcraft" abkupfert, gelassen: "'World of Warcraft' hat MMOs revolutioniert, wie einst die Beatles die Musik. Wer die Beatles kopiert, macht sich zum Affen. Wir spielen zwar mit den gleichen Instrumenten, aber wir sind härter. Wir sind Led Zeppelin!" Wer den charismatischen Kopf noch nicht kennt, sollte sich Barnett auf YouTube ansehen.

Unterhaltsam war auch die Rückschau auf "Patapon" von Atsushi Ii. Getrieben von seiner Leidenschaft für die Taktikhits "StarCraft" und "Age of Empires" wollte der Japaner schon immer ein Strategiespiel für Konsole machen, benötigte wegen der Gamepad-Steuerung aber einen anderen Ansatz. Unter dem Entwicklungsnamen "War Carnival" reifte die Idee zu "Patapon": Über mehrere Iterationen und Anpassungen erfanden Ii und sein Pyramid-Team die rhythmische Kampfsteuerung, die er zuerst ausarbeitete und dann wieder so weit wie möglich vereinfachte. Das eigenwillige Design der Charaktere in "Patapon" holte sich Ii nicht aus Japan, sondern vom französischen Künstler Rolito (www.rolitoland.com). Dieser wollte ursprünglich nicht, dass seine Figuren in den Krieg ziehen. Doch Ii setzte sich durch: "Ich will ein Kriegsspiel machen. Ich bin der Boss." Wenn der Chef den Ton angibt, hat der Künstler eben zu schweigen...

Die dritte Develop endete mit der Verleihung des Industry Excellence Award in 16 Kategorien: Rockstar North gewann gleich viermal als bester Entwickler sowie mit Grafik, Sound und technischer Innovation des neuen "Grand Theft Auto". Bestes Lizenzspiel wurde "Lego Indiana Jones" von Traveller's Tales, beste Neuentwicklung Frontiers WiiWare-Titel "LostWinds".



Rechts ist Drake in seiner ersten Form. Während der Vorproduktion wurde am Aussehen der "Uncharted"-Hauptfigur gefeilt.

Informationstage für Einsteiger

Wer in Deutschland nach einer fundierten Ausbildung in der Spiele-Entwicklung sucht, landet sehr wahrscheinlich bei der Games Academy oder QantM. Im September öffnen die beiden Ausbildungsstätten erneut ihre Pforten für die Öffentlichkeit und präsentieren an mehreren Standorten aktuelle Studentenprojekte. In lockerer Atmosphäre begutachtet Ihr die Einrichtungen und löchert Studenten oder Dozenten mit Euren Fragen. Selbstverständlich wird auch das Lehrangebot der beiden Institutionen vorgestellt. Die Teilnahme ist kostenlos, Besucher der Games Academy werden um eine telefonische Anmeldung unter 030/29779120 gebeten. Termine und Kontaktdaten findet Ihr in der Tabelle, weiterführende Informationen gibt es unter www.games-academy.de und www.qantm.de.



Bei den Info-Veranstaltungen der Games Academy erfahrt Ihr alles Wissenswerte.

INFORMATIONSTAGE BEI DER GAMES ACADEMY		
09.09.2008	16:30-18:30	Rungestr. 20, Berlin
10.09.2008	16:30-18:30	Hanauer Landstr. 146, Frankfurt/Main

INFORMATIONSTAGE BEI QANTM		
21.09.2008	14:00-18:00	Soltauer Str. 18-22, Berlin
21.09.2008	14:00-18:00	Hoferstr. 3, München
21.09.2008	14:00-18:00	Linke Wienzeile 130a, Wien

Die Raummaschine

Stephan Schwingeler » VWH Verlag » 28,90 Euro

DEUTSCHLAND • Die "visuelle Oberfläche des Spiels" untersucht der Kunst- und Medienwissenschaftler Stephan Schwingeler und geht dafür zurück bis Albrecht Dürer und zur Perspektivenkonstruktion der italienischen Renaissance. Als deren Konsequenz erscheint das 3D-Videospiel: Die mathematisch konstruierten Räume sind immer noch zweidimensional und nicht "immersiv" (da sie auf flachen Displays dargestellt werden), aber manipulier- und begehbar, also "interaktiv". Computerspielräume sind digital, automatisch hergestellt und bewegt, sie existieren als Programm-Code sowie als Bild auf dem Schirm. Da Schwingeler auf den 150 Seiten abschweift, die Entstehung der Fotografie streift und um eine kurze Geschichte des Computerspiels nicht herumkommt, werden einige Themen und Aspekte dünn behandelt. Nach Vorstellung von Parallelprojektion wünscht man sich geordnete Game-Beispiele, doch erst 100 Seiten später sind ein paar Screenshots unter "Isometrie" zusammengewürfelt. Der Autor hat das Rüstzeug für eine wissenschaftliche Ausleuchtung des Raums, forscht mit Lara Croft aber an nur der Außenseite.



das Standard-Modell der Xbox 360 überarbeitet. Seit Mitte August bekommen Neukäufer für 269 Euro eine Konsole mit 60-GB-Festplatte – sprich, mit der dreifachen Festplattenkapazität. Seid daher vorsichtig beim Kauf – die alte Variante steht noch in den Läden und wurde preislich nicht herabgesetzt. +++ Neue Spiele: Codemasters kündigt gleich drei neue Episoden der rabenschwarzen RPG-Satire "Overlord" (PS3, 360, Wii & DS) an. Electronic Arts lässt Wii-Spieler zum "EA Promi-Duell" antreten oder erneut in die Fußstapfen des Paten treten. +++



Evoke 2008: Die Party geht weiter

KÖLN • Demo-Partys sind ein Überbleibsel der wilden 80er-Jahre und wandelten sich von verschworenen Treffen zu öffentlichen Veranstaltungen, die nicht das Knacken und Kopieren von Software, sondern die Programmierkunst feiern. Die Demos – ursprünglich animierte Grüße, mit denen sich Cracker in kopierten Spielen verewigten – wurden im Laufe der Jahre zu kleinen Sound- und Grafik-Feuerwerken.



Verstaubt, aber nicht out: Das Atari-Telespiel "Super Cycle" von 1977 war die älteste Hardware auf der Evoke 2008.



Tobias Heim präsentiert den Gewinner der Intel Demo Competition 2008: Die Gruppe Still verteidigt ihren Titel.

Die Demoparty "Evoke" fand im August bereits zum 11. Mal statt. Mit 400 Enthusiasten ist sie eine der größten Szene-Veranstaltungen und lockt vor allem Stammgäste – man kennt sich und spricht sich mit Pseudonymen an. Netzwerk-Party, Kunstausstellung und Disco in einem, bewahrte sich Evoke ein Quäntchen Anarchie.

Auch wenn der Schwerpunkt im PC-Bereich liegt, haben die Teilnehmer ihre Wurzeln nicht vergessen: In diesem Jahr waren drei Commodore Amiga und zwei Atari-Heimcomputer der 'Goldenen Ära' vertreten, auf denen programmiert und gespielt wurde. Doch es geht noch altertümlicher und kleiner: "Demos gibt es für alles, was piept und blinkt – sogar für Taschenrechner", erklärte Christian Brandt vom Digitale Kultur e.V. – die Herausforderung liegt in der effizienten Programmierung begrenzter Hardware.

"In den 90ern interessierte sich nur die Kripo für solche Treffen, heute die Medien", scherzte ein Amiga-Enthusiast. Ein deutliches Zeichen für die gestiegene Wertschätzung setzte auch Sponsor Intel: Der Prozessorhersteller stiftete die 'Intel Demo Competition' und ermittelte den Gewinner in einer Online-Abstimmung. Die Gruppe Still gewann mit der PC-Animation "The Seeker"; hier taucht eine Wurmkreatur durch ein Meer der Farben und strebt der Vereinigung mit ihrem Gegenstück entgegen. Der zweite Platz ging an das Szene-Urgestein "Fairlight". Dass Macher gefragt sind, zeigt der PS3-Baukasten "LittleBigPlanet" – Schöpfer Alex Evans programmierte Demos, bis ihn Talentscouts entdeckten (siehe Meldung Develop in Brighton auf S. 18). Auch ein Großteil der deutschen Spieleprogrammierer entstammt der Szene zwischen Crack und Kunstwerk.

Musikfestival für Brotkasten-Fans

STOCKHOLM • Die Remix-Szene rund um den C64 ist nicht groß, dafür sehr aktiv: Fast jährlich werden "Back in Time Live"-Treffen organisiert, bei denen Musiker und Spieler die geliebten SID-Klänge ihrer Jugend feiern und die alte Zeit aufleben lassen. War bisher England (und einmal Deutschland) der Veranstaltungsort, zieht die Chipmusik-Sippe für die 2008er-Ausgabe nach Schweden – am 13. September geht in Stockholm die Retromusik-Post ab. Neben reichlich guter Laune und C64-CDs oder -Hardware wird ein Live-Programm geboten: Als Headliner steht SID-Legende Jeroen "Maniacs of Noise" Tel (u.a. "Cybernoid") auf der Bühne und präsentiert ein Set aus seinen neuen und alten Songs. Außerdem feiert eine Remix-Supergruppe ihr Debüt: Zu "6581" gehören bekannte Szene-Namen wie Andreas Wallström, Reyn Ouwehand ("The Last Ninja 3") und als deutscher Vertreter Romeo Knight ("RSI Megademo" auf Amiga); diese interpretieren klassische C64-Songs mit echten Instrumenten. 18 Euro Eintritt kostet der Spaß – Interessierte melden sich unter www.backtintimelive.com an.



Mega Drive für unterwegs

ENGLAND • Zubehörspezialist Blaze springt auf den rasenden Retrozug auf und veröffentlicht das Mega-Drive-Handheld. Module gibt es keine, dafür enthält das Gerät 20 eingebaute Sega-Klassiker wie "Sonic & Knuckles", "Golden Axe", "Shinobi" oder "Ecco". Bevor Ihr mit verklärtem Retroblick zum Ersparten greift, eine Warnung: Das System erscheint zunächst nur in Großbritannien und kostet als Import knapp 40 Euro; dafür erhaltet Ihr ein Farb-LCD, eingebaute Lautsprecher und einen AV-Ausgang. Spielt Ihr gerne zu zweit, kommt das ebenfalls erhältliche 'Twin Pads Set' in Frage – das besteht aus zwei Controllern, nur der Hälfte der Spiele und schlägt mit 25 Euro zu Buche.

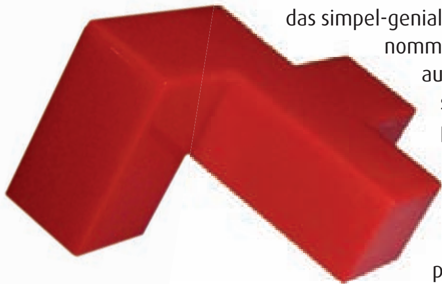


Terminkalender August bis Oktober

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
11. - 13.9.	CESA Developers Conference	Tokio, Japan	Entwicklerkonferenz mit Eröffnungsreden von Shigeru Miyamoto und Keiji Inafune	cedec.cesa.or.jp/
17. - 20.9.	play08	Potsdam	Workshops und Ausstellungen an der FH Potsdam	www.creative-gaming.eu
27.09.	Subotron-Vortrag	Wien	Vortrag zum Thema: cheating – playing with the rules	www.subotron.com/lectures/
9. - 12.10.	Tokyo Game Show 2008	Tokio, Japan	Messe für Video- und Computerspiele	tgs.cesa.or.jp/english
25.10.	Subotron-Vortrag	Wien	Vortrag zum Thema: Computerspiele der Wissenschaften	www.subotron.com/lectures/

Tetris endlich in echtem 3D

DEUTSCHLAND • Von Imagination Games stammt die (vermeintlich) ultimative Fusion zweier 80er-Jahre-Klassiker: Rubiks Zauberwürfel und "Tetris". Der "Tetris"-3D-Würfel besteht aus zwölf verschiedenen Teilen, welche sich (laut Hersteller) auf knapp 10.000 verschiedenen Wegen zu einem Würfel zusammenbauen lassen. Der Haken an der Sache: Weder wurden die einzelnen Klötzchen echten "Tetris"-Bausteinen nachempfunden, noch das simpel-geniale Drehprinzip des Zauberwürfels übernommen. Den "Tetris"-Kubus könnt Ihr nur auf einer ebenen Oberfläche zusammensetzen. Wir haben bis jetzt keine der proklamierten 10.000 Lösungen gefunden. Immerhin trainiert das zehn Euro teure, dreidimensionale Puzzle Euer räumliches Denken und macht trotz der genannten Kritikpunkte Laune.





Gears of Plastic



USA • Amazon.com bietet für 140 Dollar ein martialisches Sammlerstück an: die Lancer-Waffe aus "Gears of War 2". Im Gegensatz zum "Resident Evil 4"-Kettensägen-Controller ist die Lancer-Replika lediglich ein Schmuckstück für die Vitrine oder ein Accessoire für die nächste Halloween-Party. Die 90 Zentimeter große Mischung aus Sturmgewehr und Kettensäge vibriert auf Knopfdruck und macht röhrende Geräusche. Die Seitenteile sind beweglich und lassen sich ein- bzw. ausklappen, den Munitionsclip dürft Ihr auf Wunsch entfernen. Zum Betrieb benötigt Ihr drei C-Batterien (Baby). Der Haken: Amazon.com versendet die Plastik-Wumme zurzeit nur innerhalb der USA, außerdem ist das Spiel nicht inbegriffen. Wer die Limited Edition von "Gears of War 2" und die Lancer-Waffe haben will, muss 210 US-Dollar berappen.



Videospiele sind ein Kulturgut

DEUTSCHLAND • Seit dem 14. August ist es amtlich: Auf Antrag wurde der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen GAME in den Mitgliederkreis des Deutschen Kulturrates aufgenommen. Aus Sicht des GAME-Geschäftsführers Malte Behrmann ist dies ein "Meilenstein für die deutsche Medienpolitik – geradezu historisch". Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann, freut sich ebenfalls über den Neuzugang und hält die Aufnahme für "ein positives Ergebnis dieser kultur- und verbandspolitischen Debatten". Zur Begründung hieß es, die Branche sei Auftraggeber für Künstler unterschiedlichster Sparten wie Designer, Drehbuchautoren bis hin zu Komponisten.

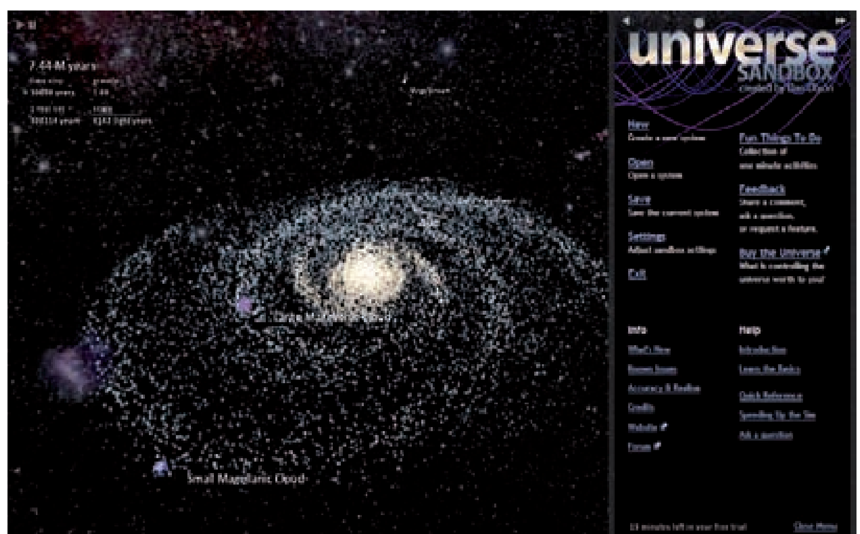


Olaf Zimmermann hat allen Grund zur Freude.

Wir MAN!ACs begrüßen diese Entscheidung, sind aber skeptisch: Wird sich nun der Umgang mit den verrufenen "Killerspielen" ändern oder bleiben sie weiterhin das geschmähte Kind der Branche?

Sternentrip mit Newton

AM ENDE DES UNIVERSUMS • Wer träumte nicht schon als Kind davon, das Weltall zu bereisen. "Universe Sandbox" führt Euch in die dreidimensionalen Tiefen des Kosmos und lässt Euch sogar Gott spielen – beugen müsst Ihr Euch nur Newtons Gesetzen. Ihr bewundert die um Jupiter kreisenden Galileischen Monde, die Reise der Voyager-Sonden durch das Sonnensystem oder kollidierende Galaxien aus beliebigen Blickwinkeln und mit wählbarer Zeitbeschleunigung. Der Clou: Alle kosmischen Objekte dürfen in Masse oder Beschleunigung verändert oder neu erstellt werden. So seht Ihr die Auswirkungen eines zweiten Sterns in unserem Sonnensystem und konstruiert eigene Sternen- und Planetenkonstellationen. Dank ansprechender Aufmachung bringt "Universe Sandbox" auch Kindern das Weltall näher. Voraussetzung ist allerdings ein aktueller PC und eine kleine Spende an die Programmierer, die nach einer bestimmten Nutzungszeit verlangt wird. Weitere Infos auf www.universesandbox.com



Wo steht die Sonne in der Milchstraße? Wie schnell bewegt sich der Jupitermond Callisto? Was passiert, wenn zwei Galaxien aufeinandertreffen? "Universe Sandbox" gibt Auskunft.

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Seite 16	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	4. September
	Dancing Stage SuperNOVA2	Konami	Tanzspiel	11. September
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	12. September
	Pipemania	Empire	Denken	12. September
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	12. September
	Wall E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	12. September
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Warriors Orochi 2	THQ	Action	19. September
	Yakuza 2	Sega	Action-Adventure	19. September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Naruto: Ultimate Ninja 3	Atari	Action	September
	SingStar Hottest Hits	Sony	Musikspiel	September
Seite 30	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2. Oktober
	Monopoly	Electronic Arts	Simulation	9. Oktober
	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9. Oktober
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23. Oktober
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30. Oktober
Seite 43	NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	30. Oktober
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	Oktober
	Backyard Football 2009	Atari	Sportspiel	Oktober
	Klaus Gronewalds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	Oktober
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	Oktober
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	Oktober
	Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	Oktober
	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	6. November
	Barbie Pferdeabenteuer: Im Reitercamp	Activision	Simulation	20. November
	Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	20. November
	World Championship Off Road Racing	Activision	Rennspiel	20. November
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27. November
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	27. November
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27. November
	CID the Dummy	Oxygen	Action	November
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	November
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	November
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	November
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. Quartal
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. Quartal
Seite 30	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	2008
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009

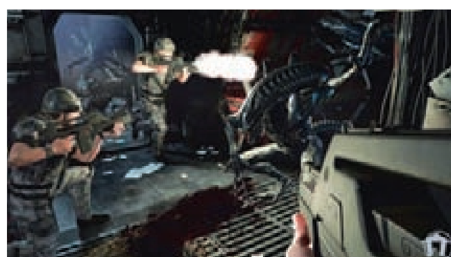
PLAYSTATION 3

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Seite 38	Facebreaker	Electronic Arts	Sportspiel	4. September
Seite 16	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	4. September
Seite 43	NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	11. September
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	12. September
	Wall E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	12. September
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Warriors Orochi 2	THQ	Action	19. September
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	25. September
	Baja: Edge of Control	THQ	Rennspiel	26. September
	G1 Jockey 4 2008	THQ	Simulation	26. September
	Vampire Rain: Altered Species	Ignition	Action	26. September
	Heroes over Europe	Red Mile	Action	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Monster Madness: Grave Danger	South Peak	Action	September
Seite 36	Pure	Disney	Rennspiel	September
	Legendary	Atari	Action	3. Quartal
	Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts	Strategie	3. Quartal
	MotorStorm: Pacific Rift	Sony	Rennspiel	3. Quartal
Seite 30	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2. Oktober
	Fracture	LucasArts	Ego-Shooter	9. Oktober
	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9. Oktober
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	10. Oktober
	Rapala Fishing Frenzy	Activision	Simulation	16. Oktober
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23. Oktober
	Dead Space	Electronic Arts	Action	30. Oktober
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30. Oktober
	X-Blades	Topware	Action	31. Oktober
	Armored Core for Answer	Ubisoft	Action	Oktober
	BioShock	Take 2	Action-Adventure	Oktober
	Golden Axe	Sega	Action	Oktober
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	Oktober
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	Oktober
	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	6. November
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	7. November
Seite 24	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	8. November
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	13. November
	World Championship Off Road Racing	Activision	Rennspiel	20. November
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27. November
	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	November
	Naruto: Ultimate Ninja Storm	Atari	Action	November
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	November
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	November
	Valkyria Chronicles	Sega	Rollenspiel	November
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	November
	50 Cent: Blood on the Sand	Activision	Action	4. Quartal
	Bionic Commando	Capcom	Action	4. Quartal
	Blitz The League II	Midway	Action	4. Quartal
	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. Quartal
	Dark Void	Capcom	Action	4. Quartal
	Endwar	Ubisoft	Strategie	4. Quartal
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	4. Quartal
	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. Quartal
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Activision	Action-Adventure	4. Quartal
	Mirror's Edge	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Quartal
	Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
Seite 30	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. Quartal
	Resistance 2	Sony	Ego-Shooter	4. Quartal
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	4. Quartal
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal
	World in Conflict: Soviet Assault	Activision	Strategie	4. Quartal
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Highlander	Eidos	Action	2008
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	2008
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16. Januar 2009
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	Februar 2009
	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	Februar 2009
Seite 8	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	Februar 2009
	Resident Evil 5	Capcom	Action	13. März 2009
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. Quartal 2009
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. Quartal 2009
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Quartal 2009
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	1. Quartal 2009
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal 2009
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Quartal 2009
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	1. Quartal 2009
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. Quartal 2009
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. Quartal 2009
	Agency, The	Sony	Action	2009
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	2009
	Bayonetta	Sega	Action	2009
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Brutal Legend	nicht bekannt	Action-Adventure	2009
	DC Universe Online	Sony	Action	2009
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	2009
	inFamous	Sony	Action	2009
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	2009
	MAG	Sony	Action	2009
	Prototype	Activision	Action	2009
	Rage	Electronic Arts	Action	2009
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	2009
	Rocketmen: Axis of Evil	Capcom	Action	2009
	Singularity	Activision	Action	2009
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	2009
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	2009
	Star Trek Online	Cryptic	Action	2009
	Stormrise	Sega	Strategie	2009
	Talisman	Capcom	Action	2009
	Tekken 6	Sony	Beat'em-Up	2009
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	2009
	Wanted	Warner	Action	2009
	Wheelman	Midway	Action	2009

XBOX 360

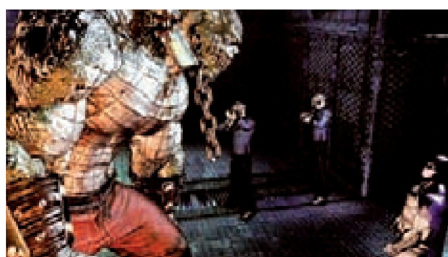
	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Seite 38	Facebreaker	Electronic Arts	Sportspiel	4. September
Seite 16	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	4. September
	Infinite Undiscovery	Square Enix	Rollenspiel	5. September
	Viva Piñata: Chaos im Paradies	Microsoft	Simulation	5. September
Seite 46	Warhammer: Battle March	Deep Silver	Action	5. September
Seite 43	NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	11. September
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	12. September
	Wall E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	12. September
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	25. September
	Baja: Edge of Control	THQ	Rennspiel	26. September
	Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	September
	Heroes over Europe	Red Mile	Action	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
Seite 36	Pure	Disney	Rennspiel	September
	Legendary	Atari	Action	3. Quartal
	Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts	Strategie	3. Quartal
Seite 30	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2. Oktober
	Fracture	LucasArts	Ego-Shooter	9. Oktober
	Monopoly	Electronic Arts	Simulation	9. Oktober
	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9. Oktober
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	10. Oktober
	Rapala Fishing Frenzy	Activision	Simulation	16. Oktober
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23. Oktober
	Fable 2	Microsoft	Rollenspiel	24. Oktober
	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	Strategie	30. Oktober
	Dead Space	Electronic Arts	Action	30. Oktober
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30. Oktober
	X-Blades	Topware	Action	31. Oktober
	Armored Core for Answer	Ubisoft	Action	Oktober
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	Oktober
	Golden Axe	Sega	Action	Oktober
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	Oktober
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	Oktober
	Dancing Stage Universe 2	Konami	Musikspiel	2. November
	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	6. November
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	7. November
Seite 24	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	8. November
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	13. November
	Alarm für Cobra 11 - Burning Wheels	RTL	Rennspiel	27. November
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27. November
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27. November
	Gears of War 2	Microsoft	Action	November
	Race Pro	Atari	Rennspiel	November
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	November
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	November
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	November
	50 Cent: Blood on the Sand	Activision	Action	4. Quartal
	Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	Microsoft	Action-Adventure	4. Quartal
	Bionic Commando	Capcom	Action	4. Quartal
	Blitz The League II	Midway	Action	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. Quartal
	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. Quartal
	Dark Void	Capcom	Action	4. Quartal
	Deer Hunter Tournament	Atari	Action	4. Quartal
	Endwar	Ubisoft	Strategie	4. Quartal
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	4. Quartal
	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal
Seite 33	Halo Wars	Microsoft	Strategie	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. Quartal
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Activision	Action-Adventure	4. Quartal
	Mirror's Edge	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Quartal
	Naruto: Broken Sword	Ubisoft	Action	4. Quartal
	Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
Seite 30	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. Quartal
	Raven Squad: Operation Hidden Dagger	South Peak	Action	4. Quartal
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	4. Quartal
	Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	4. Quartal
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal
	World in Conflict: Soviet Assault	Activision	Strategie	4. Quartal
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2008
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Highlander	Eidos	Action	2008
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	2008
	Lips	Microsoft	Musikspiel	2008
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2008
	Mini Ninja	Eidos	Action	2008

Aliens: Colonial Marines



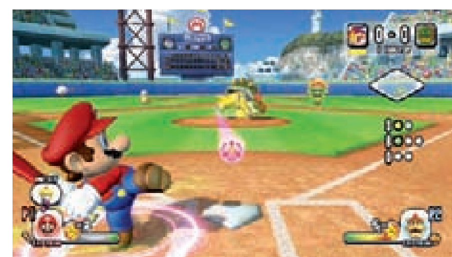
Kommt erst 2009: Die "Brothers in Arms"-Macher Gearbox brauchen länger als geplant, um den PS3- und Xbox-360-Ego-Shooter zu beenden.

Batman: Arkham Asylum



Eidos lässt den Flattermann auf Xbox 360 und PS3 los: Der düstere Look des Spiels wurde an den aktuellen Blockbuster "Batman: The Dark Knight" angepasst.

Mario Super Sluggers



Mario und seine Freunde schwingen den Schläger in Namcos Baseball-Adaption für Wii. In Japan bereits erhältlich, ist eine Veröffentlichung hierzulande leider noch fraglich.

	Titel	Hersteller	Genre	Release
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	Scene It 2	Microsoft	Quiz	2008
	Secret Service	Activision	Action	2008
	ShellShock 2	Eidos	Ego-Shooter	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	2008
	You're in the Movies	Microsoft	Geschicklichkeit	2008
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16. Januar 2009
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	Februar 2009
	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	Februar 2009
Seite 8	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	Februar 2009
	Resident Evil 5	Capcom	Action	13. März 2009
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. Quartal 2009
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. Quartal 2009
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Quartal 2009
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	1. Quartal 2009
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal 2009
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Quartal 2009
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	1. Quartal 2009
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. Quartal 2009
	Champions Online	Take 2	Action	2. Quartal 2009
	Divinity 2 - Ego Draconis	Dtp	Rollenspiel	2. Quartal 2009
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. Quartal 2009
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	2009
	Bayonetta	Sega	Action	2009
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Brutal Legend	nicht bekannt	Action-Adventure	2009
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	2009
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Prototype	Activision	Action	2009
	Rage	Electronic Arts	Action	2009
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	2009
	Singularity	Activision	Action	2009
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	2009
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	2009
	Star Trek Online	Cryptic	Action	2009
	Stormrise	Sega	Strategie	2009
	Talisman	Capcom	Action	2009
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	2009
	Venetica	dtp	Rollenspiel	2009
	Wanted	Warner	Action	2009
	Wheelman	Midway	Action	2009

Wii

	Titel	Hersteller	Genre	Release
	Pimp My Ride	Activision	Simulation	11. September
	Battle of the Bands	THQ	Musikspiel	12. September
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	12. September
	Opoona	THQ	Rollenspiel	12. September
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	12. September
	Wall E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	12. September
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Samba de Amigo	Sega	Geschicklichkeit	19. September
Seite 32	SimCity Creator	Electronic Arts	Simulation	25. September
	De Blob	THQ	Geschicklichkeit	26. September
	G1 Jockey Wii 2008	THQ	Simulation	26. September
Seite 72	Wario Land: The Shake Dimension	Nintendo	Jump'n'Run	26. September
	Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	September
	Family Trainer	Atari	Sportspiel	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	September
	Monopoly	Electronic Arts	Simulation	9. Oktober
	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9. Oktober
Seite 30	FIFA 09 All-Play	Electronic Arts	Sportspiel	14. Oktober
	NBA Live 09 All-Play	Electronic Arts	Sportspiel	14. Oktober
	EA Promi-Duell	Electronic Arts	Geschicklichkeit	23. Oktober
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23. Oktober
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30. Oktober
	MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	30. Oktober
	Dragonology	Codemasters	Action	31. Oktober
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	Oktober
	Backyard Football 2009	Atari	Sportspiel	Oktober
	Boogie Superstar	Electronic Arts	Musikspiel	Oktober
	Klaus Gronewalds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	Oktober
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	Oktober
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	Oktober
	Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	Oktober
	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	6. November
	Lost in Blue: Shipwrecked	Konami	Action-Adventure	8. November
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	13. November
	Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	13. November
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27. November
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	27. November
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27. November
	All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	November
	CID the Dummy	Oxygen	Action	November
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	November
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	November
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	November
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4. Quartal
	Animal Crossing: City Folk	Nintendo	Simulation	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. Quartal
	Dogz	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	4. Quartal
	Guiness World Records	Warner	Geschicklichkeit	4. Quartal
	Kore	Games Found.	Jump'n'Run	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. Quartal
	Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	4. Quartal
	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	4. Quartal
	Sam & Max Season One	Jowood	Adventure	4. Quartal
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal
	Big Beach Sports	THQ	Sportspiel	2008
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Disaster: Day of Crisis	Nintendo	Action-Adventure	2008
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
	Monster Lab	Eidos	Action	2008
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	2008
	Piraten: Die Jagd nach Blackbeards Schatz	Activision	Action	2008
	Pitfall: Das große Abenteuer	Activision	Geschicklichkeit	2008
	Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16. Januar 2009
	Deadly Creatures	THQ	Action	Februar 2009
	World of Goo	RTL	Denken	26. Februar 2009
	Castlevania Judgment	Konami	Action-Adventure	1. Quartal 2009
	Mad World	Sega	Action	1. Quartal 2009
	Musiic Party: Rock the House	dtp	Musikspiel	1. Quartal 2009
	Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	D3	Action	1. Quartal 2009
Seite 30	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	1. Quartal 2009
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Quartal 2009
	SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	1. Quartal 2009
	Hardy Boys	Jowood	Adventure	2. Quartal 2009
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
Seite 29	House of the Dead, The: Overkill	Sega	Lightgun-Shooter	2009
	Wii Music	Nintendo	Musikspiel	2009
	Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	2009

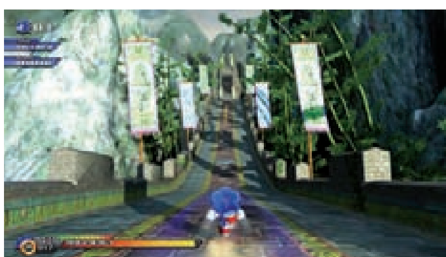
PSP

	Titel	Hersteller	Genre	Release
	Pipemania	Empire	Denken	12. September
	Wall E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	12. September
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	25. September
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	September
Seite 30	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2. Oktober
	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9. Oktober
	Midnight Club: LA Remix	Take 2	Rennspiel	10. Oktober
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23. Oktober
	CID the Dummy	Oxygen	Action	November
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	November
	Capcom Puzzle World	Capcom	Denken	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. Quartal
Seite 30	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	Resistance: Retribution	Sony	Action	4. Quartal
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16. Januar 2009

DS

	Titel	Hersteller	Genre	Release
	City Life DS	MonteCristo	Strategie	4. September
	Spore: Wilde Kreaturen	Electronic Arts	Simulation	4. September
	Dinosaur King	Sega	Rollenspiel	5. September
Seite 40	Final Fantasy IV	Square Enix	Rollenspiel	5. September
	Punkt, Punkt, Komma, Strich: Die Pinselparty	Sega	Denken	5. September
	Viva Piñata DS	THQ	Strategie	5. September
	Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen	Square Enix	Rollenspiel	12. September
	Pipemania	Empire	Denken	12. September
	Wall E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	12. September
	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Jackass - The Game	Empire	Action	19. September
Seite 32	SimCity Creator	Electronic Arts	Simulation	25. September
	10 gewinnt: Ein mathematisches Abenteuer	Nintendo	Denken	26. September
	Drawn to Life - Spongebob und der magische Stift	THQ	Geschicklichkeit	26. September
	Lock's Quest: Hüter der Welt	THQ	Action-Adventure	26. September
Seite 28	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	Sega	Rollenspiel	26. September
	Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Mein Paradies für Hunde	Tivola	Simulation	September
	Music Monsters	Tivola	Musikspiel	September
	Piraten: Duelle auf hoher See	Oxygen	Action	September
	Sokoban DS	RTL	Denken	September
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	September
	Elements of Destruction	THQ	Action	3. Quartal
	Gauntlet	Eidos	Action	3. Quartal
	Petz - Fasion Dogs	Ubisoft	Simulation	3. Quartal
Seite 30	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2. Oktober
	Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations	Nintendo	Simulation	3. Oktober
	Lost in Blue 3	Konami	Action-Adventure	9. Oktober
	Lernerfolg Grundschule Englisch Klasse 1-4	Tivola	Denken	16. Oktober
	Lernerfolg Grundschule Mathematik Klasse 1-4	Tivola	Denken	16. Oktober
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23. Oktober
	Transformers Animated	Activision	Action	23. Oktober
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30. Oktober
	MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	30. Oktober
	Zubo	Electronic Arts	Denken	30. Oktober
	Bella Sara	Codemasters	Action	31. Oktober
	Dragonology	Codemasters	Action	31. Oktober
	8 Ball All Stars	Oxygen	Sportspiel	Oktober
	Backyard Football 2009	Atari	Sportspiel	Oktober
	Fritz & Fertig - Schach lernen und trainieren	Deep Silver	Denken	Oktober
	Mechanic Master	Midway	Denken	Oktober
	Mein geheimes Tagebuch	Oxygen	Simulation	Oktober
	Mein Make-Up	Oxygen	Simulation	Oktober
	Meine Mode Kollektion	Oxygen	Simulation	Oktober
	Pocketbook: Mein geheimes Tagebuch	Tivola	Simulation	Oktober
	Spongebob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	Oktober
	Tamagotchi Connexion Corner Shop 3	Atari	Simulation	Oktober
	Whats Cooking? With Jamie Oliver	Atari	Simulation	Oktober
	Castlevania: Order of Ecclesia	Konami	Action-Adventure	8. November
	Time Hollow	Konami	Adventure	8. November
	Guitar Hero: On Tour Decades	Activision	Musikspiel	13. November
	KungFu Panda: Legendäre Krieger	Activision	Action	13. November
	Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	13. November
	Barbie Fashion Show:	Activision	Simulation	20. November
	Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	20. November
	Tony Hawk'S Motion	Activision	Sportspiel	20. November
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27. November
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27. November
	All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	November
	CID the Dummy	Oxygen	Action	November
	Mein Nichtraucher-Coach	Ubisoft	Denken	November
	Musikstar: I wanna be a Popstar DS	Tivola	Simulation	November
	Tintenherz	Tivola	Action	November
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	November
	Visual Logic Training	RTL	Denken	November
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	November
	Age of Empires: Mythologies	THQ	Strategie	4. Quartal
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4. Quartal
	Bratz: Girlz Really Rock!	THQ	Geschicklichkeit	4. Quartal
	C.O.R.E.	Conspiracy	Ego-Shooter	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. Quartal
	Dementium: Die Anstalt	Gamecock	Ego-Shooter	4. Quartal
	Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Konami	Geschicklichkeit	4. Quartal
	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take 2	Action	4. Quartal
	Guiness World Records	Warner	Geschicklichkeit	4. Quartal
	Hello Kitty Daily	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal
	Kirby Ultra	Nintendo	Geschicklichkeit	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. Quartal
	Lifesigns - Hospital Affairs	Jowood	Simulation	4. Quartal
	Martin Mystery	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	4. Quartal
	My Baby Boy	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal
	My Baby Girl	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal
	Mystery Case Files	Nintendo	Denken	4. Quartal
	Ninja Town	South Peak	Action	4. Quartal
	Pokémon Ranger: Shadow of Almia	Nintendo	Strategie	4. Quartal
	Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
	Rhythm Heaven	Nintendo	Musikspiel	4. Quartal
	Sophies Freunde: Einmal Lehrer sein	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Sophies Freunde: Filmstar	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Sophies Freunde: Meine süßen Babys	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Sophies Freunde: Mode-Akademie	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Sophies Freunde: Modern Dance	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Sophies Freunde: Traumhochzeit	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Ultimate Mortal Kombat	Midway	Beat'em-Up	4. Quartal
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	2008
	Meine Geheimnisse by Sophies Freunde	Ubisoft	Denken	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
	Monster Lab	Eidos	Action	2008
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	2008
	Rune Factory	Eidos	Denken	2008
	Scholastic Animal Genius	Ubisoft	Denken	2008
	Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Unsolved Crimes	Empire	Adventure	2008
	Apassionata	RTL	Simulation	29. Januar 2009
	Bleach Dark Souls	Sega	Action	1. Quartal 2009
	De Blob	THQ	Geschicklichkeit	1. Quartal 2009
	Die Gilde DS	RTL	Strategie	1. Quartal 2009
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Quartal 2009
	SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	1. Quartal 2009
	Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	THQ	Geschicklichkeit	2. Quartal 2009
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Chrono Trigger	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	2009
	Infinite Space	Sega	Action	2009
	Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action-Adventure	2009

Sonic Chronicles



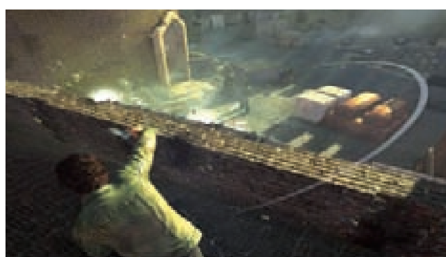
Wir freuen uns immer, wenn Sega neues Bildmaterial für Sonics Wiedergeburt auf PS2, PS3, Xbox 360 und Wii veröffentlicht – Ihr doch hoffentlich auch, oder?

Resident Evil 5



"Resident Evil 5" erscheint am 13. März 2009, jetzt gibt es erstmals Screenshots mit echten Bildschirmanzeigen: Dort sind zwei Lebensleisten zu sehen – eine gehört Chris, die andere Sheva.

Wanted



Bald läuft die Comic-Verfilmung "Wanted" (u.a. mit Angelina Jolie & Morgan Freeman) im Kino an, das Spiel zum Streifen wird in Schweden bei Grin entwickelt.

Silent Hill Homecoming

Licht und Schatten in der Stadt des Grauens – wie steht es um Konamis Horrortrip?

Die schlechte Nachricht zuerst: Die Veröffentlichung von "Silent Hill Homecoming" wurde von September auf November verschoben. Benötigt die Horror-Mär noch Feintuning oder will Konami im Weihnachtsgeschäft punkten? MAN!AC geht der Frage nach und prüft anhand der aktuellen Xbox-360-Version den Entwicklungsstand. Nach unserer Titel-Story im Mai begleiten wir den Protagonisten Alex Shepherd auf einen zweiten Ausflug ins Alchemilla-Hospital, erkunden seinen verlassenen, in Nebel gehüllten Heimatort Shepherd's Glen und besuchen erstmals ein unheimliches Hotel in Silent Hill, wo wir uns mit neuen Monstern sowie dem ersten Zwischenboss herumschlagen.

Beim letzten Probespiel kritisierten wir das Fehlen der serientypischen Rauschfilter – dadurch wirkte das HD-Debüt der Reihe zu steril. Dieses Manko hat Entwickler Double Helix mittlerweile beseitigt und diverse Störfilter integriert. In Verbindung mit unheimlichen Schatteneffekten



360 Im undurchdringlichen Nebelgrau trefft Ihr auf bizarre Gestalten: Mit der richtigen Taktik genügt bei diesem zweibeinigen Geschwür allerdings ein Treffer. Nur gut, dass Ihr erstmals frei zielen dürft!

NEUE FEATURES IN "SILENT HILL HOMECOMING"

- Quick-Time-Events
- Frei drehbare Kamera
- Checkpoints ergänzen die traditionellen Speicherpunkte
- Kampfsystem mit schnellen, harten und aufladbaren Angriffen
- Ausweichen und Ducken per Knopfdruck
- Ein Journal speichert gesammelte Fotos und Notizen
- Verschiedene Frage-/Antwortmöglichkeiten in Dialogen
- Sammelt Zeichnungen und Fotos für Achievements



360 Der Sepulcher baumelt von der Decke und schlägt nach Alex. Sucht hinter Schränken Schutz und zerstört die ekligen Fleischsäcke!



360 Wenn Euch die riesige Bestie greift, hämmert Ihr auf die eingeblendete Taste, um Euch zu befreien. Der Sepulcher ist atemberaubend animiert...



360 ...und erweist sich als zäher Gegner: Nur mit Timing und Geduld macht Ihr dem grotesken Vieh den Garaus.

und großteils feinen Texturen stimmt schon mal die Optik. Für die Akustik sorgt erneut Akira Yamaoka, was sich in routiniert-verstörenden Klanggebilden niederschlägt. So ist vor dem ominösen Zimmer 206 des Krankenhauses, das wir zu Spielbeginn durchqueren, das Plätschern einer Brandung zu hören. Wir vermissen jedoch dramaturgische Akustikspielereien wie im ersten "Silent Hill", wo sich Geräusche zu dröhnenden Lärmkollagen steigerten, ohne dass letztendlich etwas geschah.

Im Vergleich zu den Vorgängern wurde die Steuerung zwar um diverse Optionen erweitert (siehe Info-Kasten), unterm Strich gestaltet sich die Kontrolle über Alex aber noch zu behäbig. Wer die flotte Steuerung aktueller Action-Titel gewohnt ist, wird die Entwickler oft verwünschen: In aller Seelenruhe dreht sich Alex um die eigene Achse, auch das Ausweichen per B-Button gestaltet sich schwierig. Wenn Gegner zum Angriff ausholen, ist es zum Ducken häufig bereits zu spät: Alex stürzt und kassiert gleich den nächsten Treffer.

Zumindest die ersten Spielstunden deuten darauf hin, dass "Silent Hill Homecoming" ein Action-Adventure der alten Schule wird: Statische Kämpfe, aufgesetzte Schlüsselrätsel und unzählige verschlossene Türen wirken unzeitgemäß. Dafür öffnet Ihr nun neue Pfade mittels Brechstange oder Axt, allerdings nur an dafür vorgesehenen Stellen.

Ein bekanntes Monster feiert seine schreckliche Rückkehr!

In Sachen Story lässt sich das Abenteuer viel Zeit: Kleinste Andeutungen lassen wenig Rückschlüsse auf die Handlung zu und werfen viele Fragen auf. Was es mit der wiederkehrenden Zahl 206 auf sich hat oder welche Rolle die vier Gründerfamilien von Shepherd's Glen spielen, wird nicht so bald verraten! Auch welches Geheimnis die Überlebenden verbindet, bleibt im Verborgenen. Also alles wie gehabt in Silent Hill?

Mitnichten, denn neben den angeführten Neuerungen gibt es mehr Action als früher: Vereinzelte Quick Time Events sind sinnvoll ins Geschehen integriert, erweiterte Kampfmöglichkeiten und taktisch fordernde Gegner tun dem Spiel ebenfalls gut. Lobenswert ist auch das Tagebuch, in dem Alex gesammelte Fotos und Hinweise aufbewahrt. Außerdem blendet Ihr per Tastendruck Eure aktuelle Aufgabe ein. Dadurch fällt das monotone Türenlabyrinth weniger verwirrend aus.

In den nebeligen Straßen kämpft Ihr gegen armlose Smog-Bestien, die Alex ätzenden Rauch ins Gesicht speien, ehe Ihr ein verlassenes Hotel in Silent Hill erreicht. Auf der Fahrstuhlfahrt in den fünften Stock greifen spinnenähnliche Wesen an, die Euch mit rasiermesserscharfen Gliedmaßen aufspießen wollen. Oben angekommen entdeckt Alex eine durchlöcherte Tür, hinter der eine Frauenstimme eine optionale Nebenmission vorschlägt: Sammelt Fotos und bringt ihre Erinnerung zurück! Im selben Abschnitt führt Ihr den ersten Bosskampf und trefft auf ein bekanntes Monster... *mh*

SILENT HILL HOMECOMING

System PS3 / 360
Entwickler Double Helix, USA
Hersteller Konami
Genre Action-Adventure
Termin November

Das gefällt uns:
» verschiedene Grießel- und Störfilter
» mitunter geniale Texturen
» teils fordernde Monsterkämpfe

Daran muss gearbeitet werden:
» träge Steuerung
» Sprecher nicht immer lippensynchron
» anspruchslose Rätsel
» serientypisches Sirenengeheul fehlt

Fazit:
Das erste amerikanische "Silent Hill" wirkt wie eine sehr gute Kopie der japanischen Vorgänger. Das ist nichts Schlechtes, zumal die Neuerungen überzeugen.

Project Zero IV

Zum vierten Mal gehen leicht bekleidete Mädels mit einer Kamera auf Geisterjagd.

Nebel wabert über Rougetsu Island. Die zerklüftete Insel ist bereits Zeuge bizarrer Shinto-Rituale und einer grausamen Entführung geworden. Vor zehn Jahren wurden fünf Mädchen hierher verschleppt. Der Polizist Choushiro Kirishima befreite die Opfer und verhinderte Schlimmeres, auch wenn die Hintergründe mysteriös blieben. In der Zwischenzeit verstarben zwei der Opfer. Die anderen Beteiligten Misaki Aso und Madoka Tsukimori kehren auf die Insel zurück, geraten aber in die Fänge paranormaler Mächte. Nun liegt es an der Letzten der Entführten, der 17-jährigen Hauptdarstellerin Rika Minazuki, der Sache auf den Grund zu gehen. Nach einer ungemütlichen Bootsfahrt strandet sie in einem verfallenen Hotel – dummerweise hat sie nach den Geschehnissen ihr Gedächtnis verloren.

Umgehend findet Ihr Euch in der serientypischen Ausgangssituation wieder: Als unbewaffneter Protagonist erforscht Ihr mit der Taschenlampe düstere Gemäuer. Die menschenleeren Anwesen werden jedoch von Geistern heimgesucht. Hier kommt das prägende Feature zum Einsatz: Die 'Camera Obscura' macht nicht nur gruselige Schnappschüsse der Geister, sondern entzieht ihnen auch Energie (siehe Kasten). Die jüngste "Project Zero"-Episode wurde erstmals nicht von Tecmo entwickelt, sondern extern bei Grasshopper Manufacture ("No More Heroes", "Killer 7"). Dank Wii-Exklusivität konnten die Entwickler eine Reihe an plattformspezifischen Features einbauen. Steuerung erledigt Ihr hauptsächlich mit dem Stick am Nunchuk. Unverständlich, dass hier nicht die Bewegungsabfrage in alle Richtungen genutzt wird. Zumindest dürft Ihr mittels gehaltener C-Taste seitwärts gehen, während ein kurzes Schütteln der Fernbedienung eine 180°-Kehre vollzieht. Das gemächliche Spieltempo – selbst beim Rennen – kennt man aus den Vorgängern. Die gewöhnungsbedürftige Wii-Handhabung überträgt sich aufs Fotografieren: Eine unglücklich gehaltene Remote vermurkst so manches Foto – haben die Entwickler noch nichts von der Pointer-Funktion via Infrarot gehört? Das kostet nicht nur Nerven, sondern auch Lebensenergie. Praktisch ist die Remote allerdings beim wörtlichen 'Abschütteln' von Gegnern.



Wii Um Geistern beizukommen, schaltet Ihr mit dem Kamerasucher in die Ego-Sicht und knipst die Wesen ins Jenseits.

Die 'Camera Obscura' macht nicht nur Spukfotos, sondern entzieht Geistern auch Energie.

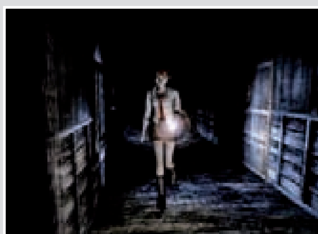
Allerdings wurde die Steuerung nur inkonsequent umgesetzt: Durch Neigung der Remote dürft Ihr nur nach oben und unten gucken. Die



FOTO-HORROR IN SERIE

In Japan ist "Project Zero" unter dem Namen "Zero" bekannt. Das Kanji-Zeichen für Zero – in der Landessprache 'Rei' – kann auch Geist bedeuten. In den USA erhielt die Serie dagegen den Titel "Fatal Frame". Entwickler Tecmo ließ sich vor allem von fernöstlichen Mythen und Sagen inspirieren – ebenso sind Einflüsse aus japanischen Horrorfilmen wie "Ju-on" ("The Grudge") oder "Ringu" ("The Ring") erkennbar.

2002 erschien "Project Zero" für die PS2 – später auch für die Xbox. Das markante Serien-Feature – die Kamera – und der Verzicht auf Waffen waren schon hier bestimmende Spielelemente. Das Serien-Highlight folgte 2004 mit "Project Zero II: Crimson Butterfly" (PS2, Xbox). Die traurige Geschichte um die Zwillinge Mio und Mayu Amakura und ihre Erlebnisse in Lost Village gilt in Fankreisen als unübertroffen. Die Xbox-Umsetzung trumpfte mit optionaler Ego-Sicht und zusätzlichen Kostümen auf. "Project Zero III: The Tormented" (2006) war dagegen PS2-exklusiv, punktete aber mit mehreren spielbaren Charakteren und dem häufigen Wechsel der Lokalitäten. Ein Handy-Ableger namens "Real: Another Edition" (2004) erschien nur in Japan. Übrigens: Eine Filmumsetzung von Dreamworks Pictures ist in Planung.



Schon im ersten Teil seid Ihr mit Taschenlampe und Kamera unterwegs gewesen.



Wii Details wie hier die Lichtspielereien an den Wänden bringen Abwechslung in die stimmige, aber unspektakuläre Grafikkulisse.

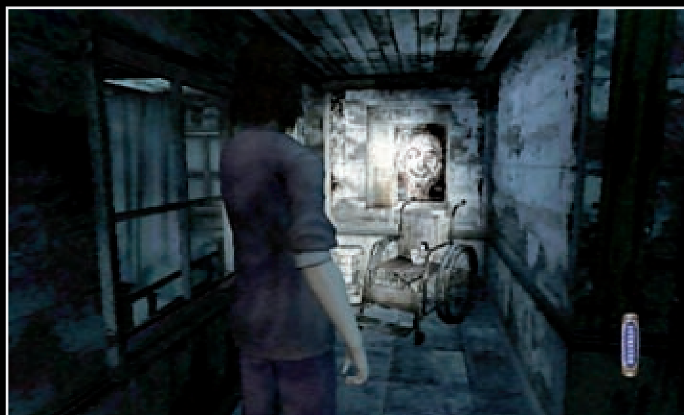


Wii Gänsehaut garantiert: Eingestreute Zwischensequenzen lassen Euch das Blut in den Adern gefrieren.



Wii Zeitweise seid Ihr nur mit einer speziellen Taschenlampe unterwegs, mit deren Lichtimpulsen Ihr die untoten Gegner 'abschießt'.

Ihr müsst Euch also mit einigen Steuerungsmängeln den Spukgestalten stellen. Dafür fehlt es dem vierten "Project Zero"-Teil wahrlich nicht an Atmosphäre. Denn Ihr erkundet verwinkelte Korridore, die mit schaurigen Masken geschmückt sind, einen durch Kerzenschein erleuchteten Speisesaal und ein verwaistes Kinderzimmer. Hier taucht schließlich der kleine Bewohner in Geistform auf und erinnert dabei nicht unbeabsichtigt an Toshio aus dem Horrorstreifen "The Grudge". Weitere Schockmomente in bester Japan-Horror-Manier lassen Euch immer wieder eine Gänsehaut sprießen. Später nehmt Ihr Telefonanrufe entgegen, bei denen schaurige Stimmen durch den Lautsprecher der Remote zu Euch sprechen. Außerdem schlüpft Ihr in die Rolle weiterer Protagonisten wie des anfangs erwähnten Polizisten, der im Auftrag von Rikas Mutter unterwegs ist, um unter anderem ein versifftes Krankenhaus zu erforschen. Dabei erkundet er auch einen OP-Saal mit zahlreichen verhüllten Körpern. Wagt Ihr es, eines der Laken zu lüften, seht Ihr Euch schnell einem weiblichen Geist mit Haaren im Gesicht gegenüber. Schließlich kommt Ihr einem mysteriösen Arzt auf die Spur, der in einem Kellergewölbe seine ganz eigenen Versuche an Patienten vollzogen hat. Hat er vielleicht etwas mit den früheren Entführungen zu tun?



Wii Das abermalige Aufsuchen von Lokalitäten lohnt sich, denn so mancher Gegenstand offenbart sich erst bei genauerem Hinschauen.

In Japan unter dem Titel "Zero: Tsukihami no Kamen" erschienen, erhält Teil 4 in den USA den Untertitel "Mask of the Lunar Eclipse". Ein europäischer Publisher wurde noch nicht bekannt gegeben. Wir tippen daher auf eine Veröffentlichung im nächsten Jahr. *ts*

PROJECT ZERO IV

System	Wii
Entwickler	Grasshopper, Japan
Hersteller	Tecmo
Genre	Action-Adventure
Termin	2009

Das gefällt uns:
- » schaurige Atmosphäre
- » bewährtes Kamera-Feature
- » mehrere spielbare Charaktere

Daran muss gearbeitet werden:
- » gewöhnungsbedürftige Steuerung
- » teils unschönes Ruckeln
- » einfallslose Rätseleien

Fazit:
Das klassische Nippon-Horror-Szenario samt Kamera-Knipsereien sorgt auch auf Wii für so manche Schockmomente und ist nichts für schwache Nerven.

Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft



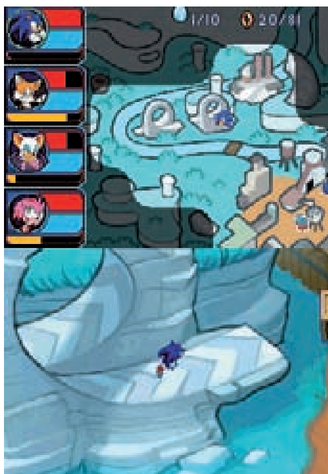
Eggman holt sich Verstärkung, um die Welt zu unterjochen: Können Sonic und sein Team die Finsterlinge aufhalten?



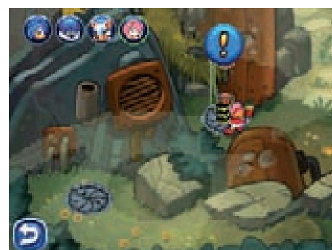
DS Taktische Rundenkämpfe mit Stylus-Action: Ihr zeichnet Bewegungen nach, tippt Ziele an oder ganz schnell auf den Touchscreen.

Auf PC und Heimkonsole haben sich die RPG-Experten Bioware mit Abenteuerperlen wie "Neverwinter Nights" und "Mass Effect" bereits eine treue Fangemeinde geschaffen, jetzt wollen sie auch die Handheldspieler in ihren Bann ziehen. Dazu schneidern sie Sonic und seinen zehn Freunden wie Shadow, Amy und Tails ihr erstes Rollenspiel auf den Leib: Die Sega-Helden durchkreuzen die Pläne der dunklen Bruderschaft in sechs Welten. Das gelingt wie in früheren Abenteuern mit Teamwork und reichlich Action. Ihr lenkt das Sonic-Team mit dem Stylus durch isometrische Landschaften, in denen es vor Kraxelplattformen, Loopings und Katapulten nur so wimmelt. Euch erwarten auch diverse Rätsel: Dabei sind die individuellen Talente der Partymitglieder entscheidend, denn nur vier der elf Figuren können gleichzeitig auf Erkundung gehen. Außerdem darf sich das Team aufspalten, um gleichzeitig auf verschiedenen Pfaden vorzurücken: Nur wenn z.B. mehrere Schalter gleichzeitig gedrückt werden, lassen sich Hindernisse aus dem Weg räumen. Die Handlung ist in Kapitel unterteilt, die Eure Hauptmission vorgeben – etwa Rettung oder Eskort von Verbündeten. Unterwegs dürft Ihr aber bei den vielen Bewohnern massig Sidequests erplaudern, die Euch allerhand Extras bescheren: Die Helden lassen sich mit Extras wie Boxhandschuh oder Sprungfeder ausrüsten und zudem mit den Fähigkeiten gesammelter Chaos erweitern. Diese können z.B. die Stärken Eurer Schützlinge ausbauen, aber auch die Item-Prämien verdoppeln. Per Wi-Fi wird man diese Helfer tauschen können, denn laut Lead Designer Miles Homes ist es unmöglich, alle Extras in nur einem Abenteuer abzuräumen. Außerdem werden sich die Chaos nur durch den Wi-Fi-Handel entwickeln und so ihre Macht ausbauen können. Lediglich das Mikro des DS will man nicht unterstützen: "Wer im Bus sein Handheld anschreit, wirkt einfach nur dämlich", erklärt Miles, "das wollen wir den 'Sonic'-Fans ersparen". Umso mehr Action wird es dafür mit dem Stylus geben: So erwarten Euch in den Rundenkämpfen gegen Eggmans Roboter allerhand Geschicklichkeitsprüfungen, die über Erfolg und Fehlschlag von Spezialangriffen entscheiden. Ein origineller Einfall ist auch die Fluchtfunktion, mit der sich Gegner und Helden dem Kampf entziehen: Hier muss man über Kisten springen und Beschleuniger nutzen, um die Kontrahenten abzuhängen bzw. einzuholen. *oe*

Wer erfolgreich kämpfen will, muss Geschicklichkeitsprüfungen meistern.



DS Auf dem oberen Bildschirm zeigt Euch die Karte die nähere Umgebung: Abgedunkelte Bereiche wurden bislang noch nicht erkundet.



DS Egal, ob gesprächiger Passant, Hüpftreppe oder Kriechtunnel: Sobald Ihr Euch einem interaktiven Element nähert, erscheint ein Aktions-Icon.

SONIC CHRONICLES: DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT

System	DS
Entwickler	Bioware, USA
Hersteller	Sega
Genre	Rollenspiel
Termin	September

Das gefällt uns:
» taktische Teamwahl
» massig Sidequests
» reichlich spielerische Abwechslung
» wirklich nützliche Chao-Zucht

Daran muss gearbeitet werden:
» Die Figuren sind etwas mickrig, hoffentlich kommen Charakterzüge und typische Bewegungen in der finalen Version optimal zur Geltung

Fazit:
Kein Austauschheld, sondern auf den Leib geschneidert: Dank massig Action wird sich das erste Igel-Rollenspiel wie ein echtes "Sonic"-Abenteuer spielen.

The House of the Dead Overkill

Zombiealarm auf Nintendos Wii: Ballert die Sega-Mutanten aus der Glotze!

NEXT-GEN-ZOMBIES

Bereits im Herbst 2005 erschien mit dem Lindbergh-Automaten "The House of the Dead 4" die erste HD-Episode von Segas Splatter-Kult. Der grafisch ordentliche, aber unspektakuläre Ballerspaß setzte auf Gegnerhorden, stresste mit wilden Lightgun-Schütteleinlagen und ersetzte die klobigen Shotguns der dritten Episode durch handlichere Uzis. Im Jahr darauf sorgte die 'Special'-Ausführung (siehe Abbildung) für ein besonders intensives Spielhallenerlebnis: Festgeschnallt in einen 360°-drehbaren, vibrierenden Achterbahnwaggon wurde der Spieler mit Druckluft geschockt, während auf zwei 2,5 Meter großen HD-Displays die neue Story vor den weit aufgerissenen Augen vorüberflimmerte. Nach fast drei Jahren vergeblicher Hoffnung bezweifeln wir, dass je eine der beiden Versionen für PS3 oder Xbox 360 umgesetzt wird.



Angelehnt an den Look klassischer B-Movies will Euch "Overkill" das Fürchten lehren: Ihr erlebt die ersten Schritte von Agent G aus nächster Nähe – metzgert Euch durch das zombifizierte Städtchen Bayou City und klärt, wer oder was hinter einer Serie von mysteriösen Entführungen steckt. Sega verspricht eine "stylische Explosion voller Gedärme und Coolness" – wir fragen zurück, warum das angepriesene Spektakel auf Nintendos Wii stattfinden muss? Gerne hätten wir graubraunen Matschtexturen und klobigen Zombiemodellen bunte HD-Tapeten und schaurig-schöne Next-Gen-Monster vorgezogen.

Doch warum aufregen, wir deutschen Spieler werden ohnehin nicht in den Genuss von "Overkill" kommen: Platzende Köpfe und abgetrennte Gliedmaßen sollen für Aufsehen sorgen, hinzu kommt eine Zeitlupenfunktion und die zuschaltbare 'Evil Eye'-Sicht – mit Letzterer jagt Ihr an bestimmten Stellen ganze Gegnerhorden hoch. Rücken Euch die Untoten auf die Pelle, befreit Euch durch rasches Schütteln der Remote – je nach Bewaffnung zerbröselt Ihr mit dem Pistolenknauf die Kinnlade Eures Gegners oder köpft den Unhold mit dem Schaft Eurer Schrotflinte. Natürlich dürft Ihr auch zweit zur Wii-Zombiejagd blasen: "The House of the Dead Overkill" wäre der erste Lightgun-Shooter, der im Team nicht doppelt so spaßig ausfällt. *ms*



Wii Ausnahmefall: Wenn Ihr aufdringliche Monster via Remote-Ruck fertig macht, seht Ihr für einen kurzen Moment die Waffe Eures Alter Egos.

Durch rasches Schütteln der Remote köpft Ihr Zombies mit dem Schaft Eurer Schrotflinte.



Wii Während die Kulisse des verfallenen Jahrmarktes auch aus "Silent Hill" stammen könnte, verhelfen die blutverschmierten Untoten dem Spiel zum authentischen B-Movie-Look.

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

System	Wii
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Lightgun-Shooter
Termin	2009

Das gefällt uns:
- » schmutzige Südstaaten-Atmosphäre
- » Einbindung der Bewegungserkennung

Daran muss gearbeitet werden:
- » grafisch nur mittelmäßig
- » Gewalt als alleiniges Verkaufsargument

Fazit:
Segas Wii-Knallerei bleibt den Serienwurzeln treu: Kernige Action ohne erwähnenswerten Storyballast und reichlich Pixelblut – der Index braucht solche Spiele.

FIFA 09 vs.



Wii Die Comic-Gesichter in den 'Acht-gegen-Acht'-Matches des 'Footii'-Modus sind Geschmackssache. Die Wii-Fassung trägt den Namenszusatz "All-Play".



Ein Fußballspiel im Online-Rausch – veredelt mit den besten Einfällen des direkten Rivalen.

Jedes Jahr dasselbe Ritual: Nach dem Einlegen der brandneuen "FIFA"-Episode ist ein Abstecher in die Trainingsarena die erste Station im Options- und Modi-Dschungel des Sportspielschwergewichts. Auch in dieser Saison liefert das Herumalbern mit Ball und Torwart die ersten Erkenntnisse: Das Wichtigste – Tore zu schießen – macht mächtig Spaß. Unser Testathlet, der argentinische Jungstar Lionel Messi, trifft nicht gleich aus allen Lagen. Die ersten Fernschüsse gehen über die Latte, bessere Versuche blockt der Goalie ab. Er hat dazugelernt: Sorgten im Vorjahr viele Abstaubertore für Frust, faustet der neue Torhüter die Bälle lieber zur Seite weg, als sie lustlos nach vorne abprallen zu lassen. Etwas hilflos wirkt er bisweilen im Spiel 'Eins gegen Eins' – ein gut getimter Schritt zur Seite und der Tormann greift ins Leere. Auch bei Lupfern mittels Schultertastenunterstützung hat er oftmals das Nachsehen – ob Euch derartige Kunststücke mit einem bissigen Verteidiger im Nacken ebenso leicht fallen, ist eine andere Baustelle. Ihr werdet eine ganze Weile brauchen, die im Training einstudierten Tricks und Finten in den echten Matches umzusetzen – "FIFA"-Tore im Minutentakt gibt es nur noch in den Vorstellungen engstirniger "PES"-Fans.



360 "FIFA 09"-Freistoßschützen jubeln häufiger als ihre "PES"-Kollegen. Wer in der Trainingsarena Extrastunden leistet, behält im Match leichter die Nerven.

Bis zu 20 menschliche Teilnehmer bestreiten eine gemeinsame Online-Partie.

Abseits dieser Detailänderungen geht "FIFA 09" beim Thema Internet-Gaming in die Offensive: In der Online-Variante des 'Be-a-Pro'-Modus bestreiten bis zu 20 menschliche Teilnehmer eine gemeinsame Partie. Leider war ein Antesten zum jetzigen Zeitpunkt nicht möglich; wir sind aber guter Hoffnung, das EAs Ansatz zum ersten Multi-Massive-Online-Football-Playing-Game mutiert und Online-Matches im Bereich der Sportspiele auf das nächste Level katapultiert.

Für die Wii-Version von "FIFA 09" hat sich Electronic Arts bei der letztjährigen Wii-Fassung von "PES" bedient: Jetzt dürfen auch "FIFA"-Spieler via Remote-Zeiger punktgenau passen, geschossen wird mittels Fernbedienungswackler. Drei witzige Minispiele (u.a. Tischfußball) und Partien mit Comic-Ronaldinho & Konsorten runden die Bolzerei ab. *ms*



PS3 Die beste EA-Idee seit Jahren: Der 'Be-a-Pro'-Modus gefällt nicht nur der Spielergemeinde, sondern offensichtlich auch der Konami-Konkurrenz.

FIFA 09

System	PS2, PS3, 360, Wii, PSP, DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	2. Oktober

Das gefällt uns:
- » Online-Matches für 20 Zocker
- » endlich mehr Taktik-Einstellungen
- » unschlagbare Präsentation

Daran muss gearbeitet werden:
- » Spielbarkeit noch nicht meisterlich

Fazit:
"FIFA 09" punktet mit coolen Online-Modi, taktischer Optionsvielfalt und witzigen Wii-Gimmicks – spielerisch ist die Konami-Konkurrenz derzeit aber besser.

Pro Evolution Soccer 2009

Das Streben nach künstlicher Intelligenz – garniert mit den guten Ideen der Konkurrenz.

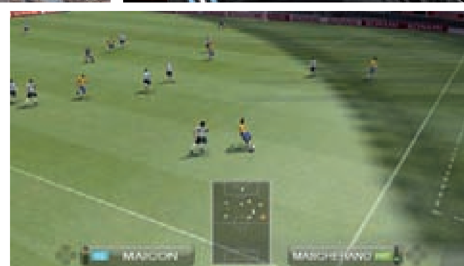
Jedes Jahr preist "PES"-Mastermind Shingo Takatsuka radikale Veränderungen hinsichtlich der künstlichen Intelligenz Eurer Mitspieler an. Getreu dem Motto 'Wer einmal lügt, dem glaubt man nicht' waren wir während unserer ersten Partien skeptisch: Laufen die Mitspieler wirklich besser mit, stoßen sie in Freiräume? Und agieren auch Gegner schlauer, wenn es z.B. darum geht, schlechte Querpässe zu antizipieren? Ja, tun sie. Führt das zu einem neuen Spielgefühl? Nein, denn die grundlegende Spielmechanik ist beinahe unverändert. Dafür fallen in der Saison 2008/09 weniger Tore – klügeren Verteidigern sei Dank. Auch an der Geschwindigkeit hat Konami geschraubt – Pässe und Dribblings sind langsamer, das nimmt Hektik aus dem Spiel. Sorgte die letztjährige PS3-Version mit Pixelpublikum und derben Ruckelanfällen für hämische Lacher im "FIFA"-Fanlager, muss sich "PES 2009" nicht mehr als hässliches Entlein fühlen. Animationen und Texturen gefallen, mehr Stadionatmosphäre versprüht aber nach wie vor die EA-Bolzerei.

Und was hat die noch? Den coolen 'Be-a-Pro'-Modus – ein echtes Alleinstellungsmerkmal im hart umkämpften Fußballgeschäft. Jetzt nicht mehr: "PES 2009" übernimmt die gute Idee der Konkurrenz beinahe unverändert – nur funktioniert die Konami-Variante 'Werde eine Legende' bislang nicht so gut. Der Grundgedanke ist einfach: Wie im 'Be-a-Pro'-Modus steuert Ihr hier nur einen Kicker Eures Teams. Anstatt jeden Pass, jeden Schuss selbst auszulösen, fühlt Ihr Euch als Teil eines echten Teams und hofft bzw. bangt mit den Kollegen. In der aktuellen Version sorgten einige Steuerungs- und Kameramacken für ein weniger rundes Spielerlebnis als in "FIFA". Äußerst vielversprechend ist hingegen die Möglichkeit, durch gute Spiele 'Erfahrungspunkte' abzustauben und Stück für Stück zum Weltstar zu werden. Zudem dürft Ihr auch online mit Euren 'legendären' Kickern ran. *ms*

Die PS3-Version von "PES 2009" muss sich nicht mehr als hässliches Entlein fühlen.



360 Bei den Freistößen wünschen wir uns schnellere Erfolgserlebnisse und mehr Kontrolle über den Ball.


360 Südamerika-Kicker werden lizenziert, wie aber sieht es in diesem Jahr mit der Bundesliga aus?



PS3 Werde eine Legende: In dieser neuen Spielvariante dribbeln sich Egoisten in den gegnerischen Abwehrreihen fest. Soziale Spielernaturen hingegen passen zur KI, gewinnen und ernten satte Erfahrungspunkte.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

System	PS2, PS3, 360, Wii, PSP
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Sportspiel
Termin	4. Quartal, Wii: 1. Quartal 2009

Das gefällt uns:
- » PS3-Grafik salonfähig
- » schlauere Mitspieler
- » spielerisch ungeschlagen

Daran muss gearbeitet werden:
- » Wir wollen mehr Lizenzen!

Fazit:
Schon jetzt machen das bewährte Spielgefühl, intelligentere KI-Kameraden und die grafische Präsentation einen guten Eindruck – wir freuen uns auf die finale Version.

Halo Wars

Es ist noch nicht vorbei: Im "Halo"-Universum tobt die Schlacht zwischen Covenants und UNSC weiter – wer gewinnt, entscheidet Ihr!

Bereits 20 Jahre vor der ersten "Halo"-Episode stehen kriegerische Auseinandersetzungen zwischen den vereinten Völkern der Menschen (UNSC) und den Covenant-Aliens auf der Tagesordnung. Doch im Ableger "Halo Wars" kommandiert Ihr nicht eine Ein-Mann-Armee namens Master Chief, sondern einen ganzen Truppenverbund. Für welche der Streitmächte Ihr kämpft, bleibt Euch überlassen. Den gewagten Schritt vom Ego-Shooter zur Echtzeitstrategie vollzog aber nicht Bungie selbst. Stattdessen wurden die Taktik-Experten der Ensemble Studios ("Age of Empires", "Age of Mythology") hinzugezogen. MAN!AC hakt nach: Was hat "Halo Wars" zu bieten? *ts*

DIE GRAFIK

Anfangs seht Ihr erst einmal wenig: Rund um Eure Basis schränkt dichter Nebel das Sichtgebiet ein. Erst mit dem Erkunden der Umgebung lichtet sich der Schleier. Zerklüftete Bergketten, grüne Wiesen und Tannenwälder verwöhnen das Zockerauge. Überreste längst vergessener Hightech-Ruinen ragen drohend über das Areal des Planeten Harvest. Die Ruhe vor dem Sturm. Bald schon marschieren schlagkräftige Truppen durchs Unterholz. Beim Aufeinandertreffen der verfeindeten Parteien erlebt Ihr einen Sturm an grafischen Effekten: Vom Laserhagel über Rauchwolken bis hin zur bildschirmfüllenden Explosion wird dem Planeten so manches abverlangt. Er quittiert den Overkill noch mit kleinen Grafik-Rucklern. Spielerisch stört das wenig, schließlich handelt es sich hier nicht um einen blitzschnellen Ego-Shooter.



360 Granatensalven explodieren, Soldatentrupps beziehen Stellung, Landungsschiffe werfen bedrohliche Schatten – grafisch punktet "Halo Wars" bereits.



DIE STEUERUNG



360 Trotz chaotischem Kampfverlauf könnt Ihr dank kontextsensitiven Pop-Up-Menüs und durchdachter Steuerung schnell die siegentscheidenden Befehle geben.

Bei vielen Zockern schrillen die Alarmglocken, wenn die Begriffe Strategie und Konsole zusammen erwähnt werden. Genretypisch ist die Steuerung nämlich auf die PC-Plattform mit Maus und Tastatur optimiert. Bei einer schnöden Umsetzung haben Pad-Spieler leider oft das Nachsehen wie beispielsweise bei den ersten "Command & Conquer"-Episoden für PSone & Co. "Halo Wars" will alles besser machen – schließlich wurde das Taktikepos auf die Xbox 360 und dessen Controller zugeschnitten. Die simple Handhabung basiert auf einem runden kontextsensitiven Menü, das aufploppt, sobald Ihr eine Einheit mit der A-Taste aufruft. Ebenso einfach dirigiert Ihr die Trupps an bestimmte Zielpunkte. Die Bumper-Buttons aktivieren zusätzlich alle Einheiten auf der Karte oder auf dem Bildschirm. Wuchtige Sekundärangriffe sind ebenso auf Knopfdruck abrufbar, effektive Angriffe und Hinterhalte gehen so schnell von der Hand. Mit dem linken Stick bewegt Ihr die Kamera, der rechte Stick dreht und zoomt die Perspektive. Mittels Steuerkreuz wechselt Ihr schließlich zwischen Euren Basen und Einheiten durch oder ruft das Mutterschiff zur Hilfe.

DIE BASIS

Den Dreh- und Angelpunkt bildet – für ein Echtzeitstrategiespiel typisch – die Basis. Wird Euer Hauptquartier vom Gegner eingenommen, heißt es: Game Over. Doch so weit soll es nicht kommen. Auf Knopfdruck errichtet Ihr Gebäude auf den leeren Slots der Basis. Ein Reaktor sorgt für Energie, während Truppen in Unterkünften unterkommen. Schließlich produziert Ihr dank Fabriken Waffen und Vehikel am Fließband. Voraussetzung für den Bau sind Versorgungseinheiten, die auf der Karte versteckt sind. Schickt also Eure Warthogs aus, um das wertvolle Gut zu sichern. Mit dem Ausbau der Produktionsstätten dürfen Einheiten verbessert und mit neuen Waffen ausgestattet werden. Hier ist ein durchdachter Produktionsplan ratsam, um beständigen Nachschub für die Front zu sichern. Reicht der Platz nicht mehr aus, errichtet Ihr einfach eine weitere Basis auf der Karte. Geschütztürme schützen schließlich Eure Stützpunkte, indem sie Invasoren abwehren.



DER KAMPF



360 Unerbittlich nehmen Infanterie und Warthogs die gegnerische Basis unter Beschuss, Panzer zerstören Schilde – schließlich macht ein Luftangriff den Covenants den Garaus.

Im Verlauf einer großen Kampagne bekämpft Ihr die erstarkende gegnerische Partei der Covenants bzw. UNSC. In den ersten Scharmützeln zerlegt Ihr flugs die feindlichen Kundschafter mit ballerfreudigen Fußtruppen. Doch spätestens vor der feindlichen Basis müsst Ihr alles aufbieten: Scorpion-Panzer und schwer bewaffnete Spartan-Krieger überziehen das Schlachtfeld mit unzähligen Geschossen. Um nicht im Getümmel unterzugehen, greift Ihr auf Spezialfähigkeiten zurück, denn jede Einheit besitzt zwei Attacken: So greift die Infanterie standardmäßig mit Schusswaffen an, während Ihr per Y-Taste die Spezialattacke auslöst und den Gegner mit Granaten eindeckt. Brenzlig wird es, wenn die Covenants ihre riesige Scarab-Kampfmaschine auspacken, die alles im näheren Umkreis mit Lasergeschossen pulverisiert. Rettung in höchster Not verspricht Euer Mutterschiff 'Spirit of Fire': Mit dem orbitalen Bombardement verwandelt sich der Bildschirm in einen Flammenteppich. Als ebenso kampfentscheidend erweisen sich die wackeren Spartan-Krieger. Die Elite-Soldaten können gegnerische Vehikel übernehmen und damit die Schlacht schnell entscheiden. Zu guter Letzt: Findet antike Forerunner-Technologie, um entscheidende Kampfvorteile zu besitzen.

HALO UNPLUGGED

Trotz enger Bindung an die Xbox-Konsole ist "Halo" auch in alternativer Spielform erhältlich. Die 'Halo Action Clix'-Figuren von Wizkids Games (rechts) bilden die Grundlage für ein Tabletop-Spiel. Mit den detaillierten Miniaturen spielt Ihr nach einem durchdachten Regelwerk "Halo"-Schlachten nach (www.wizkidsgames.com/halo/).





Für September ist das "Halo Interactive Strategy Game" (unten) angekündigt – zunächst nur für die USA. Das taktische Brettspiel trumpft mit einem modularen Brett und Spielmodi für Einsteiger und Profis auf. Eine mitgelieferte DVD mit exklusivem Inhalt soll das Spielerlebnis weiter aufpeppen.



DIE EINHEITEN

"Halo"-Fans stoßen auf zahlreiche bekannte Einheiten, auch wenn der prominente Master Chief durch Abwesenheit glänzt. Auf der Seite der Menschen kommandiert Ihr die Truppen des UNSC-Kriegsschiffes 'Spirit of Fire'. So sind die Spartan-Elite-Kämpfer dabei, die mit ihrer Kampferfahrung so manchen Covenant in den Erdboden stampfen. Neben den Fußtruppen fehlen auch nicht Marines mit Spezialausrüstung wie Flammen- oder Raketenwerfer. Angeführt werden die Trupps von einem Befehlshaber: Somit agieren diese selbstständig und reifen zu einer individuellen Kampfmaschinerie heran. Natürlich dürfen auch die "Halo"-typischen Vehikel nicht fehlen: Während die UNSC auf Scorpion-Panzer oder Hornet-Flugmaschinen setzt, bieten die Covenants Wraith, Banshee und Ghost-Vehikel auf. Zusätzlich stellt Ihr Euch den aggressiven Hunter-, Brute- oder Grunt-Einheiten. Mit den hüpffreudigen Warthog-Buggies überwindet Ihr so manchen Abgrund. So eignen sich die Vehikel perfekt als Kundschafter, um gegnerische Truppenbewegungen zu erfassen und Versorgungseinheiten einzusammeln.

HALO WARS

System	360
Entwickler	Ensemble Studios, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Strategie
Termin	2009

Das gefällt uns:
- » opulente Aufmachung mit typischem "Halo"-Ambiente
- » durchdachte Pad-Steuerung
- » UNSC und Covenants spielbar

Daran muss gearbeitet werden:
- » einsteigerfreundliche Tutorials
- » ausgewogener Schwierigkeitsgrad

Fazit:
Endlich kommt das Strategie-Genre in Schwung: Das beeindruckende Taktikspektakel mit intuitiver Steuerung begeistert nicht nur "Halo"-Fans.

SimCity Creator


Wii Bei Überflügen begutachtet Ihr Eure Stadt – Tiefflüge und Abstürze sind aber nicht möglich.



Wii Die serientypischen Desaster sind wieder mit dabei – neben Tornados und Erdbeben zerlegen auch Godzilla-ähnliche Biester Eure Stadt.

Ihr seid Eurer Heimatstadt überdrüssig? Dann macht es besser!

Einmal Bürgermeister sein: Der Traum der eigenen Metropole erfüllte sich bereits vor 19 Jahren mit dem ersten "SimCity" (u.a. für SNES). In der jüngsten Episode "Creator" dürfen exklusiv Wii- und DS-Baumeister ran. Das bewährte Spielprinzip bleibt unverändert: Um Eure Stadt aus dem Boden zu stampfen, legt Ihr Bauzonen für Wohnungen, Büros und Industrie fest. Erstellt Kraftwerke und versorgt die Areale mit Strom. Schnell siedeln sich die ersten Bürger und Firmen an. Doch um die Stadt wachsen zu lassen, ist eine effektive Infrastruktur notwendig. Dank Straßen, Wegen und Autobahnen schnellt nicht nur die Population in die Höhe. Hoher Kriminalitätsrate und Katastrophen kommt Ihr nur mit geschickt verteilten Polizei- und Feuerwehrstationen bei. Schwieriger wird es beim Umweltschutz: Von Kraftwerken, Schwerindustrie und Straßenverkehr verursachte Verschmutzungen machen die Bürger unglücklich. Mit einem Schienennetz und Bahnhöfen errichtet Ihr ein Nahverkehrsnetz und sorgt für verringerte Luftverschmutzung. Außerdem sichert Ihr die Versorgung mit Trinkwasser mittels Leitungen, Aufbereitungsanlagen und Wassertürmen. Parks begrünen schließlich die Stadtviertel, um die Einwohner fröhlich zu stimmen.

Mit "Creator" kommen viele Neuerungen ins Spiel: Beim Straßen- und Schienenbau seid Ihr erstmals nicht an die "SimCity"-typische Gitterstruktur gebunden, sondern könnt diese mittels Pointerfunktion frei platzieren. Tutorials und Berater vereinfachen zudem den Einstieg. Lauscht den Wünschen der Bürger aus verschiedenen Vierteln oder lest im Ticker Neuigkeiten und Hinweise. Für Überblick sorgen verschiedene Zoomstufen und eine drehbare Perspektive – auch eine Draufsicht fehlt nicht. Zusätzlich erkundet Ihr mit Propeller-Maschine und Hubschrauber Eure Kreation von oben. Einzelmissionen mit bestimmter Zielvorgabe sowie Wettbewerbe im Netzwerk runden die Wii-Umsetzung ab. In der DS-Fassung durchlebt Eure Metropole verschiedene Epochen wie Renaissance und Neuzeit. *ts*

Von Kraftwerken und Straßenverkehr verursachte Verschmutzungen machen die Bürger unglücklich.


Wii Freihandzeichner: Mittels Wii-Remote folgt der Straßenbau genau Eurer Handbewegung.


Wii Der Wechsel von Tag und Nacht sowie Sommer und Winter peppt die triste Grafikkulisse auf.

SIMCITY CREATOR

System	Wii / DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Strategie
Termin	25. September

Das gefällt uns:
» ansprechende Aufmachung
» bewährtes Spielprinzip
» viele Spielhilfen

Daran muss gearbeitet werden:
» nur ein Spielstand pro Stadt möglich
» Steuerung mit der Zeit anstrengend
» unspektakuläre Optik

Fazit:
Die motivierende Architekten-Sim macht Euch zum Baumeister Eurer Traummetropolen – einfache Handhabung und gefällige Grafik lockt auch Einsteiger.

SPIELE-TEST





Screenshot des Monats

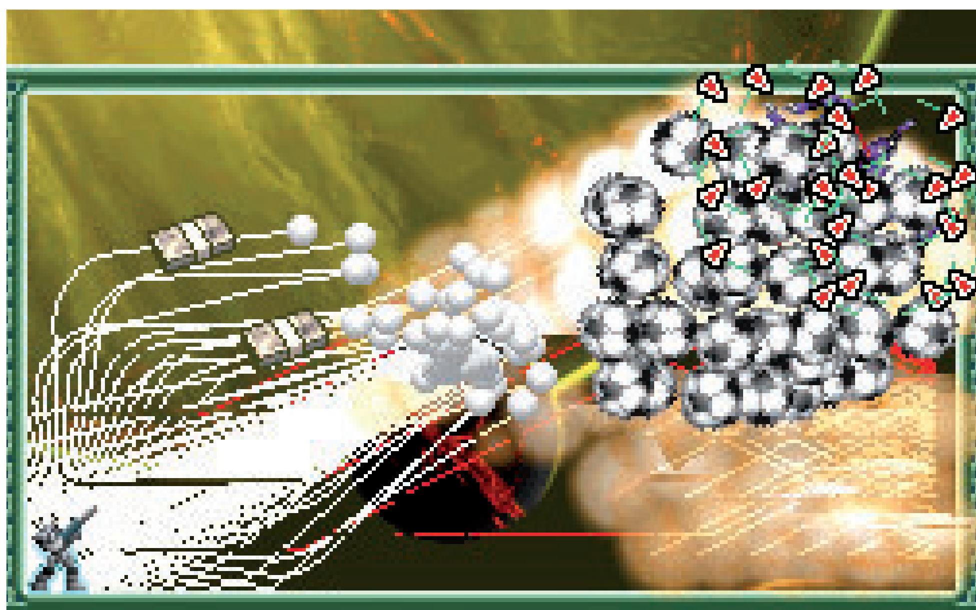
INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



DS Mit einem Baseballschläger auf Pixel-Fußbälle einprügeln – das geht nur im DS-Actionhit "Bangai-O Spirits".

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

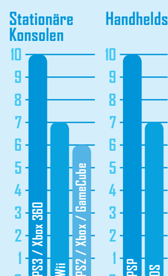
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Pure

MAN!AC HIT

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Black Rock Studio, England
Hersteller	Disney Interactive
Genre	Rennspiel
Termin	25. September
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Offroad-Arcadespaß deluxe: Dynamische Vehikel, gelungenes Tricksystem und bombastische Grafik freuen HD-Raser.

360 Weit verlassen könnt Ihr die Strecke nicht, abseits gibt es aber allerlei interessante Dinge zu sehen.

Bei "Pure" ist der Name Programm. Anhand der vier Buchstaben alleine käme man zwar kaum auf die Idee, dahinter ein Rennspiel zu vermuten, doch die Absicht der Entwickler ist damit gut umschrieben. Es sollte eine Arcade-Raserei werden, die sich nicht in unnötigem Schnickschnack verzettelt, sondern den puren Spaß am Temporausch durch offenes Gelände vermittelt – und das ist ihnen gelungen.

Als ausgewähltes Vehikel steht das Quad im Mittelpunkt – im Gegensatz zu etwa "MotorStorm" gibt es bewusst keine anderen Fahrzeuge. Mit der Offroad-tauglichen Mischung aus Auto und Motorrad haben die Entwickler schon Erfahrungen gesammelt, denn die letzten beiden "ATV Offroad Fury"-Teile entsprangen ihren Computern. Kein Wunder also, dass das Handling der flotten Maschinen tadellos funktioniert: Eigenheiten wie das 'Vorladen' bei Sprüngen sind weiter vorhanden (und sollten auch genutzt werden), doch ihre Bedienung fällt leicht – ganz dem Arcade-Gedanken entsprechend.

Fahrzeugbau leicht gemacht

Bevor Ihr das erste Mal über eine Piste heizt, braucht Ihr ein Vehikel: "Pure" stellt Euch keine vorgefertigten Maschinen zur Verfügung, Ihr müsst Euch im Editor selbst eine basteln. Was leicht zur nervigen Fummelarbeit hätte werden können, entpuppt sich als äußerst komfortabler Geniestreich, der die Konstruktion zum Spaß macht. Ein Quad besteht aus 23 Elementen von Rahmen über Räder und Schaltung bis hin zum Handschutz am Lenker. Davon liegen jeweils mehrere Varianten vor, zwischen denen Ihr beliebig tauschen könnt – klar, dass einige Bestandteile diverse Leistungskategorien unterschiedlich beeinflussen. Wer keine Lust darauf hat, lässt sich automatisch ein Musterfahrzeug zusammenstellen, doch die Selbstschrauberei macht Laune. Einziger Kritikpunkt: Die Wirkungsänderungen beim Wechsel eines Bauteils werden nicht klar angezeigt.

Ist die Maschine fertig, geht es zum Rennen: Das halbe Dutzend Veranstaltungsorte hat jeweils mehrere



360 Bei den Freestyle-Wettbewerben geht es ums Sammeln von Trickpunkten – nutzt deshalb alle Rampen und weiten Flüge für Stunts.



360 Mit 15 konkurrierenden Piloten geht es zur Sache: Die Rivalen verhalten sich hart, aber fair – Rempelattacken kommen selten vor und sind meist eher zufälliges Resultat wilder Schlingereien.



Ulrich Steppberger

Ein Rennspiel von Disney? Und dann mit so einem nichtssagenden Namen? Aber schmeißt gleich alle Zweifel über Bord, denn "Pure" ist wirklich die pure Freude. Schon lange habe ich nicht mehr so viel Spaß mit einem Arcade-Rennspiel gehabt: Natürlich spielt die bombastische Optik dabei eine große Rolle, doch auch sonst passt fast alles. Streckendesign, Fahrverhalten, selbst die Tricks machen dank der einfachen Ausführbarkeit Laune. Okay, die Gegner profitieren gelegentlich vom berüchtigten Gummiband-Effekt und der Karriere-Modus hat nicht den größten Tiefgang, aber wir reden hier auch nicht von einer Simulation. Für mich ist "Pure" ein Highlight, an das "MotorStorm: Pacific Rift" erst einmal rankommen muss.



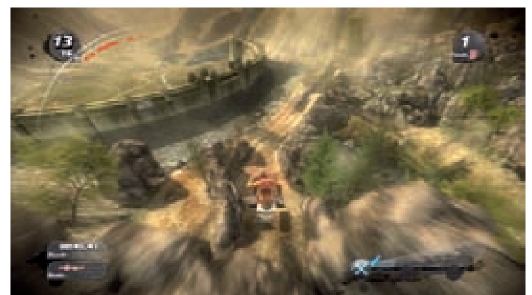
360 In jeder Umgebung gibt es zwei lange und zwei kurze Kursvarianten. Letztere kommen bei Sprintrennen zum Einsatz: Hier ist Eure Lenkkunst gefragt – da nur wenige Sprünge zu finden sind, könnt Ihr kaum Boost-Power aufbauen.

Pisten, darunter kurze Sprintkurse und lange Runden, die für normale Rennen und Trickwettbewerbe dienen. Allen gemeinsam ist, dass Ihr mitten durch die Botanik heizt und jede Menge Anstiege und Abfahrten dabei sind.

Das Auge fährt mit

Optisch erwarten Euch hier die wohl schönsten Rennspiel-Umgebungen der Next-Gen-Ära: Egal, ob dicht bewachsene Bergwälder, tropische Vegetation oder die verschiedenen Bauwerke, an denen Ihr vorbei zischt – alles steckt voller Details und glänzt mit feinen Texturen. Bildrate und Fernsicht sind tadellos, selbst wenn das komplette Fahrerfeld im Bild ist. Nur gelegentlich seht Ihr Draw-In. Beeindruckend wird es, wenn Ihr nach einem Sprung den 'Vertigo Rush' erlebt. Dann geht es lange nach unten, während Ihr die ganze Pracht der weitläufigen Umgebung seht.


PS3 Weckt Bastellaune: Der handliche Quad-Editor erlaubt den schnellen Fahrzeugeigenbau.


PS3 Die 'Vertige Rush'-Stellen verzücken mit weitläufigen Panorama-Aussichten.

"Pure" wäre schon als geradlinige Raserei ein dickes Ding. Ihr gebt aber nicht nur Vollgas, sondern macht auch Tricks. Sämtliche Aktionen lassen sich mit einem Knopf (und optional einer Schultertaste) ausführen, komplizierte Kombinationen sind tabu – so wird ein potenzieller Nerv-Faktor zum spaßigen Element. Wichtig ist nur, dass Ihr beim Absprung Höhe gewinnt und die Landung nicht verbockt. Hat es geklappt, dürft Ihr immer wildere Stunts bis hin zu den durchgeknallten Supertricks machen oder Eure Power alternativ als Boost einsetzen.

Neben Einzelrennen beweist Ihr Euch in der Karriere, die alle Rennarten umfasst, um neue Outfits, Quad-Bauteile und Pisten freizuschalten. Dabei werden nicht nur die Konkurrenten besser: In höheren Rennklassen legt vor allem das Tempo gewaltig zu und Ihr braucht zwingend auf die Wettbewerbstypen zugeschnittene Quad-Modelle. Nicht fehlen darf ein ausgewachsener Online-Modus, bei dem das 16 Mann starke Teilnehmerfeld komplett von menschlichen Piloten gestellt wird. *us*

André Kazmaier

Kein Witz: Ich schaffe es bei "Pure" oft nicht, ein Rennen ernsthaft zu beenden. Ständig halte ich an, um mir die fantastische Umgebung anzuschauen. Was das eigentliche Spiel anbelangt, bin ich hin- und hergerissen: Die Geschwindigkeit ist hoch, das Geschehen jederzeit flüssig und die Stunts machen eine Mordslaune. So cool das Trickprinzip allerdings ist, so sehr beißt es sich meiner Meinung nach mit dem Boostsystem. Außerdem hätte ich mir eine zweite Kameraperspektive gewünscht.



PS3 In New Mexiko flitzt Ihr durch einen Canyon: Ein Ort vieler Sprünge, bei denen Ihr nicht zu früh landen solltet, um den Sturz in Abgründe zu vermeiden.

PURE

- » 6 Umgebungen mit je 4 Strecken, die teils zusätzliche Abzweigungen haben
- » leicht zu lernendes Tricksystem
- » Vehikel können fast beliebig selbst zusammengebaut werden
- » Schwerpunkt klar auf Arcade

SYSTEM-VERGLEICH

So müssen Multiplattform-Entwicklungen sein: "Pure" sieht auf PS3 und Xbox 360 nahezu identisch aus, letztere Fassung ist nur einen Tick dunkler. Erfreulich: Die HD-Installation (etwa 1 GB) auf der PS3 ist optional.

PlayStation 3 — SPIELSPASS 85 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	7 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 85 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	7 von 10

FaceBreaker

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	EA Sports, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Beat'em-Up
Termin	4. September
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Schickes Comic-Boxen ohne Tiefgang – wegen grober spielerischer Schwächen gerade noch partytauglich.



360 Das hat gesessen: Steve, der Nerd unter den 'FaceBreakern', demoliert das Antlitz von Molotov.

Graciano "Rocky" Rocchigiani hat einmal an einem Rocchigiani-Ähnlichkeitswettbewerb teilgenommen. Er wurde Zweiter – hinter einem Pfund Zwiebelhackfleisch.

Ob die Macher von "FaceBreaker" diesen sinnfreien Sparwitz, den ohnehin nur Kenner der 90er-Jahre-Duelle zwischen Henry Maske und Graciano Rocchigiani verstehen können, im Sinn hatten, ist fraglich – thematisch passt der Kalauer aber gut zu "FaceBreaker". Schließlich sind die nach einem Kampf übel verbeulten Comic-Visagen der Hingucker von EAs Spaß-Schlägerei. Auch selbst erstellte Fighter (siehe Kasten unten) leiden sichtlich unter den Folgen der Auseinandersetzungen: Überzeichnete Beulen, blutunterlaufene Augen und zermatschte Nasen sorgen für Lacher – hier ist der Spielname Programm.

Passend zum reduziert-unrealistischen Look präsentieren sich auch die Spielmodi: Außer schnellen Matches und einer Alibi-Einzelspieler-Variante ohne jegliche Story stehen die Mehrspieler-Modi im Mittelpunkt. Online prügelt Ihr in Einzelmatches oder Ligen um die Wette – offline locken Versus-Duelle und ein Turnier-Modus.



360 Ein grüner Schriftzug 'Abwehr' zeigt an, wenn Euch ein Konter gelingt – Gegenkonter nicht ausgeschlossen.



PS3 Frechheit: EA-Sports-Boss Peter Moore ist als Gastkämpfer dabei und haut die MAN!ACs aus den Latschen.

Schönheits-OP in drei Runden

"FaceBreaker" lässt die klassische Punktewertung des Boxsports außen vor – wie schon beim Urahn "Punch-Out!!" zählt nur der Knock-out. Um selbigen herbeizuführen, malträtiert Ihr den Gegner mit drei Schlagbuttons und einem simplen Wurf. Wer jedoch das Blocken mittels Schultertaste vernachlässigt, ist heillos verloren: Schläge prasseln im Sekundentakt auf Euch ein, Ausweichen ist schlicht unmöglich. Da das Kontern von feindlichen Schlägen ebenfalls die Abwehrtaste mit einbezieht, duellieren sich meist zwei Dauerblocker – spontane Konter überfordern die menschliche Reaktionszeit.

Landet Ihr Treffer, färbt sich eine vierstufige Leiste am unteren Bildrand bunt; je nach Füllgrad führt das Hämmern auf die Knöpfe zu Brutalo-Schlägen wie 'Ground-' oder 'FaceBreaker' – bei letzterem ist der Kampf sofort beendet. Der Haken an der Sache: Ein Gegentreffer und die Leiste ist leer – ein selten dämliches Konzept. *ms*

Matthias Schmid

Partytauglich ist "FaceBreaker" allemal: Wenn meine Kumpels und ich unsere Gesichter auf die virtuellen Muskelpuppen heften und die Visagen immer verbeulter werden, kommt Stimmung auf. Zwar taugt das simple Kampfsystem nur für einige launige Runden – das war beim Dreamcast-Klopper "Ready 2 Rumble" aber nicht viel anders. Im Solo-Modus jedoch legt "FaceBreaker" all seine Schwächen offen: Die Spielgeschwindigkeit ist viel zu hoch, das Kontersystem unsinnig, die Schlagvariationen spärlich. Der Editor wäre eine feine Sache, krankt aber an Optionsarmut und endlosen Ladezeiten. Schreckt Euch der Comic-Look nicht ab, dann leiht Euch den Titel für einen Abend aus und gut ist's.

BOXER MARKE EIGENBAU – IN SECHS SCHRITTEN ZUM ZIEL

» **1. Wahl des Bildes:** Zunächst sucht Ihr aus, welches Bild das Gesicht Eures Boxers zieren soll. Zwar dürft Ihr Euch ein passendes Bild herunterladen, im Normalfall solltet Ihr jetzt aber Xbox-Live-Vision-Kamera oder PlayStation Eye an die Konsole anschließen.

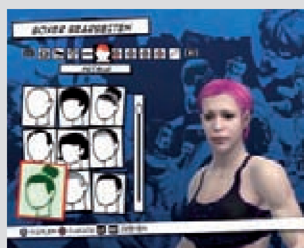
» **2. Frontalfoto knipsen:** Achtet auf eine gute Beleuchtung, lacht nicht, zieht keine Grimassen und drückt ab.

» **3. Marker setzen:** Teilt dem Spiel mit, wo Nase, Mund & Co. sitzen. Dazu verschiebt Ihr komfortabel die Markerpunkte auf die richtigen Stellen.

» **4. Seitenfoto schießen:** Damit Euch der Boxer nicht nur vorn ähnelt, nehmt ein Bild von der Seite auf und platziert auch hier die Marker.

» **5. Warten:** Guckt 25 Minuten in die Luft! Habt Ihr kein Seitenfoto gemacht, dauert die Boxer-Generierung nur 10 Minuten.

» **6. Anpassen:** Wählt die Statur Eures Sportlers, legt Kleidungsfarbe sowie Frisur fest und fertig ist Euer Boxer (siehe Bild). Leider überdecken die wenigen Optionen, Modelle, Frisuren und Outfits die technisch gelungene Einbindung Eurer Visage.



FACEBREAKER

» 12 Charaktere balgen sich in 10 Arenen
» 'Couch Royal'-Modus für Partyrunden an einer Konsole
» Charakter-Editor mit Gesichtsimport
» äußerst simples Kampfsystem
» lustiges 'Schadensmodell' der Kämpfer

SYSTEM-VERGLEICH

Wer beide Konsolen besitzt, kauft die Version, die im Laden günstiger ist – ganz einfach. Qualitative Unterschiede gibt's nicht. Wii-Boxer freuen sich auf eine eigene Fassung im Lauf des Jahres – "FaceBreaker KO Party".

PlayStation 3 — SPIELSPASS 58 von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 58 von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

Die Sims 2: Apartment-Tiere



DS Den Sim dirigiert Ihr mit dem Stylus durch die Wohnung: Ihr kümmert Euch abwechselnd um Tiere, Kunden und die persönlichen Bedürfnisse.

INFOS

System	DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Simulation
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Sie stinken und machen Dreck: Leider besitzen die Wohnungstiere nicht den Charme eines Sims-Zöglings mit Auslauf.



DS Schmückt Eure Tiere: Unser Papagei trägt die Eishockeymaske.

Während das Haustier auf dem Lande auch mal im Garten tollen darf, müssen "Apartment-Tiere" in der Wohnung bleiben: In der neusten "Sims 2"-Variante bezieht Ihr eine Behausung mit Küche, Wohnzimmer, Bad, Spielzimmer, Flur und Balkon. Dort kommen bald allerhand Mitbewohner dazu, vom Papagei über Katze, Hund und Schlange ist alles dabei. Diese gilt es zu pflegen, mit Streicheleinheiten und Minispielen bei Laune zu halten: Mal tanzt Ihr den Papagei-Shuffle, mal schnüffelt Ihr mit dem Wauzi nach Leckerlis. Wie ein echter Tiernarr dürft Ihr die Bälger einkleiden: Ganz nach Geschmack entscheidet Ihr Euch zwischen süßem Haarschleifchen, Sepplhut oder Sonnenbrille. Der Alltag besteht aber nicht nur aus Schabernack, Reinlichkeit und Pflege – stehen ebenfalls auf dem Programm: Zum Glück ist Euer Sim ein echter Profi, der nebenbei im Erdgeschoss ein Wellnesscenter für Tiere leitet und dort allerlei animalische Kunden betreut. So verdient Ihr Moneten für Einrichtung, Spielzeug und Pflegebedarf. Das kann alles ganz schön anstrengend sein: Zwischen Wohnung und Arbeitsplatz, Pflege und Spiel darf der Sim nicht zu kurz kommen. Wie in früheren Episoden bricht Euer Alter Ego zusammen, wenn es sich überarbeitet: Anhand vier Balken lassen sich Hunger, Müdigkeit, kommunikative und sanitäre Bedürfnisse des Tierliebhabers ablesen – legt auch mal eine Pause ein. *oe*



Oliver Ehrle

Als Hundebesitzer vom Lande grenzt für mich der Wohnungszoo an Tierquälerei. Virtuell will ich's nochmal durchgehen lassen, zumal die pädagogische Aussage stimmt: Beim Abarbeiten der Aufgaben kommt einfach keine Stimmung auf. Die "Apartment-Tiere" haben kaum Persönlichkeit und die Minispiele sind mitunter abwegig – wo bleibt die Freude am Zusammenleben?

DIE SIMS 2: APARTMENT-TIERE

- organisiert den tierischen Alltag in einer Stadtwohnung
- dank vieler Tipps und Hinweise übersichtlich aufgebaut
- viele Stylus-Minispiele, denen allerdings der Schwung fehlt
- reichlich närrischer Tierschmuck

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

62 von 100

Final Fantasy IV

MANIAC HIT

INFOS

System	DS
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Koch Media
Genre	Rollenspiel
Termin	5. September
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Wunderschönes Remake des ersten Teils der SNES-Trilogie mit original-hartem Schwierigkeitsgrad und behutsamen Erweiterungen.



DS Die Lasershow der Todesmasken lässt Eure Lebenspunkte dahinschmelzen.

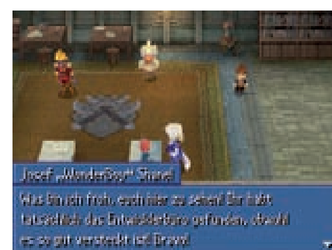
Von wegen 'Final'! Direkt nach der Vollendung der gelungenen DS-Version von "Final Fantasy III" beauftragte Square Enix das hauseigene Entwicklerteam Matrix mit der Renovierung des Nachfolgers. In Amerika 1991 als Teil zwei für SNES erschienen, bildet "Final Fantasy IV" den Auftakt der von Fans gefeierten 16-Bit-Trilogie von "Final Fantasy" und steht in seiner neuen DS-Gewandung vor allem für zwei Dinge: eine märchenhafte 3D-Grafik und einen grausamen Schwierigkeitsgrad!

Neue Optik und alte Härte

Im Gegensatz zur GBA-Version von 2005 basieren die Taktiken und Werte der als Gegner auftretenden Riesenkraken, Elementardämonen und Chaosmutanten nicht auf der weichgespülten US-Version, sondern auf dem japanischen Original. So werden die auf Zeitbalken fußenden ATB-Rundenkämpfe selbst für alte Serien-Veteranen interessant. Gerade bei den dramatischen Bossduellen wird eine profunde Kenntnis des "Final Fantasy"-Regelwerks vorausgesetzt. Oftmals führt nur ein bestimmter Trick zum Sieg. Also greift Ihr untote Gegner mit Heilmagie an oder verstärkt Eure Angriffsmagie, indem Ihr sie von geschützten Charakteren reflektieren lasst. Weitere taktische Feinheiten lassen die Spezialfähigkeiten Eurer Partymitglieder zu: Kampfmönch Yang zum Beispiel trifft sämtliche Gegner mit einem Tritt, die Magier-Geschwister Palom



DS Mit dem Mondwal-Raumschiff kreuzt Ihr am Ende über die Welt.

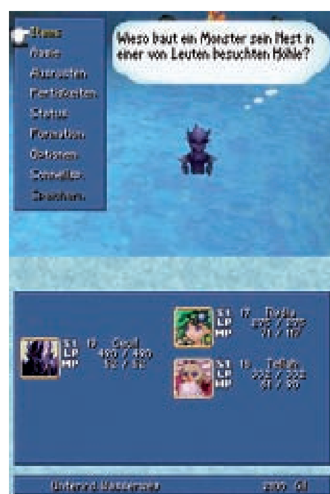


DS Guter Mann: Im geheimen Entwicklerbüro trefft Ihr den Übersetzer.

und Porom wirken Zwillingsmagie und Beschwörerin Rydia ruft die serientypischen Elementarwesen in den Kampf. Abgerundet werden die wahlweise per Stylus kontrollierbaren Menükämpfe durch die Möglichkeit, die Kampf-Kommandos jedes Heroen individuell festzulegen.

Heldensterben deluxe

Die Odyssee des ehemaligen Dunkelritters Cecil, der nach seiner Läuterung auf dem Berg der Tortur als



DS Jeder Charakter hängt im Menü seinen eigenen Gedanken nach.

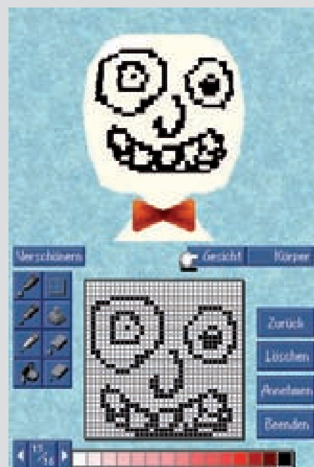


DS In den Sylphenhöhlen habt Ihr die Automap bitter nötig.

HALLO, ICH BIN POCHKA!

Keine Angst! So hässlich wie auf dem Bild rechts bin ich nicht unbedingt. Eigentlich sehe ich immer genau so aus, wie Ihr mich haben wollt, denn Ihr könnt mein Gesicht per Stylus selber malen. Sobald Ihr einen "Fetten Chocobo" findet, dürft Ihr mich in seinem Menü verschönern, mir freigeschaltete Kostüme anziehen oder mich per Wi-Fi mit den Pochkas anderer Leute spielen lassen. Natürlich sind die Minigames auch alleine spielbar.

Mit Weißmagierin Rosa löst Ihr Matheaufgaben, Cecil und die anderen harten Jungs halten actionorientierte Geschicklichkeitstests bereit. So tippt Ihr z.B. mit dem Stylus böse Goblins kaputt, um meine Stärke zu steigern. Im eigentlichen Spiel könnt Ihr mich dann mit Rydia beschwören und kämpfen lassen.




DS Feuerlord Rubicante gehört zu den coolsten Bossgegnern im Spiel. Auch seine Auftritte in den Storysequenzen sind brandheiß inszeniert.



DS Bei Bosskämpfen rückt die Kamera hinter Eure Party. Gegen Superkrake Octomammoth tritt Cecil noch in seiner schwarzen Rüstung an.



DS Im Wald werdet Ihr von garstigen Nagas attackiert.



DS Beschwörerin Rydia kann auch mit der Peitsche umgehen.



DS Im Auto-Modus laufen die Kämpfe ohne Euer Zutun ab. Per Menü könnt Ihr vorher festlegen, welche Aktion Eure Charaktere ausführen.

strahlender Paladin bis zum Kern des Mondes vordringt, überraschte 1991 mit ungewohnter Dramatik. Aus heutiger Sicht wirkt das dauernde Heldensterben des Fantasy-Rührstückes eintönig, doch die Entwickler gaben sich alle Mühe, das alte Material frisch zu präsentieren. Wo früher pixelige Sprites betrübt zu Boden sahen, transportieren nun dynamische Szenen in Spielgrafik mit umfangreicher englischer Sprachausgabe die Story. In dramatischen Kameraeinstellungen erwachen die überraschend ausdrucksstarken Gesichter von Cecil und seinen Kameraden zum Leben und versprühen einen Hauch der Pracht aktueller Serienteile auf den kleinen Doppelschirmen. Wer sich an den epischen Filmen nicht sattsehen kann, darf bei den so genannten 'Fetten Chocobos' einen Theater-Modus aufrufen. Hier habt Ihr auch Zugriff auf ein umfangreiches Bestiarium und Minispiele.

Matrix' Renovierungsarbeiten waren allerdings nicht nur optischer Natur: Sinnvolle Erweiterungen wie die Automap, die Euch für komplettierte Kartenabschnitte belohnt, und ein Autokampf-Modus, bei dem Eure Heroen eine vorher eingestellte Aktion ausführen, erneuern das Spielerlebnis, ohne das Originalkonzept zu entstellen. Auf diese Weise habt Ihr einen zusätzlichen Anreiz, auch die letzte Sackgasse eines Dungeons zu erkunden, oder erledigt langweilige Trainingsduelle per Autokampf während einer Busfahrt. Besonders viel Raum für komplexe Experimente bieten besondere Items mit erlernbaren Fähigkeiten. Gut versteckt am Schauplatz eines gewonnenen Bosskampfes oder von dahingeschiedenen Charakteren geerbt, findet Ihr Fertigkeiten wie Konter, Schnell- oder Doppelzauber und lasst diese dann vom Helden Eurer Wahl erlernen. Je nachdem, wie viele Fertigkeiten Ihr Euren Mitstreitern zuweist, hinterlassen diese nach ihrem Ausscheiden aus der Gruppe weitere Lernitems. Alle Fähigkeiten erlangt Ihr somit nur, wenn Ihr "Final Fantasy IV" mehrmals durchspielt.

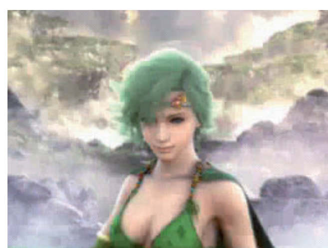
Als bemerkenswerteste Neuerung darf der an einen Moogle erinnernde Pochka gelten. Auf Wunsch nimmt er im Kampf den Platz der Beschwörerin Rydia ein und verbessert seine Werte, wenn Ihr in simplen Minispielen hohe Punktzahlen erzielt (siehe Kasten). Frisch abgemixte Musikstücke des Serienkomponisten Nobuo Uematsu und das ebenfalls enthaltene Render-Intro der PSone-Fassung von 1997 runden "Final Fantasy IV" als derzeit beste spielbare Version eines Stückes Rollenspielgeschichte ab. *mw*

Max Wildgruber

Das definitiv beste "Final Fantasy IV"! Präsentation, DS-Nutzung und Neuerungen der restaurierten Fassung ergeben ein lohnendes RPG-Erlebnis. Selbst die arg tränenrührige Story gewinnt hier noch mal an Substanz, wozu nicht zuletzt die hervorragende Arbeit des Übersetzers Josef Shanel beiträgt. Kampfgnom Pochka gibt ein nettes Maskottchen ab, seine Trainings-Minispiele sind für mich aber eher Beiwerk. Dafür motivieren die vererbbaren Spezialfähigkeiten zum mehrmaligen Durchspielen. Endlich kann ich z.B. Yangs Kampfkunst an Cecil weitergeben. Insgesamt ein hartes, lohnendes und für DS-Verhältnisse grafisch herausragendes Spektakel. Matrix hat sich einen Urlaub verdient. Danach will ich aber die Teile 5 und 6 haben!



DS Sie ruft magische Monster herbei: Rydia in Spielgrafik...


DS ...und in voller Renderpracht im glamourösen Renderintro.

FINAL FANTASY IV

- » grandios modernisierte Grafiken und toll neugemischte Musikuntermalung
- » sinnvolle Nutzung des zweiten Bildschirms für Automap und Statusanzeige
- » enormer Schwierigkeitsgrad wird durch frei zuteilbare Fähigkeiten entschärft
- » erstellt Euren eigenen Pochka

DS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 7
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 86 von 100

Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen

INFOS

System DS
Entwickler Square Enix, Japan
Hersteller Koch Media
Genre Rollenspiel
Termin 13. September
USK ab 6 Jahren
Spieler 1

FAZIT

Toll renovierter Klassiker mit quietschbunter Comic-Optik, einfachem, aber motivierendem Spielkonzept und erfrischender Story.



DS Die frei rotierbare Umgebung wird in kräftigen Farben und mit liebevollen Details dargestellt.

Mit "Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen" veröffentlicht Square Enix den originalen vierten Teil von Yuji Horiis Kultserie auf dem DS. Das in Japan ungemein populäre Rollenspiel mit Charakteren und Monstern aus der Feder des "Dragon Ball"-Schöpfers Akira Toriyama war bislang nur Importeuren vorbehalten. Die DS-Version folgt in weiten Teilen der Story des Urspiels von 1990, allerdings im technischen Gewand des PSone-Remakes von 2001 und um ein Kapitel länger.

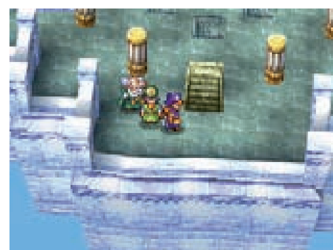
Rollenspiel in sechs Kapiteln

Nach dem Prolog, in dem Ihr Namen und Geschlecht Eurer grünhaarigen Heldenfigur festlegt, werden zunächst die Nebencharaktere in vier eigenen Kapiteln vorgestellt. Der rosafarbene Ritter Ragnar sucht verschollene Kinder, Zarentochter Alena kämpft um eine Prinzessin, der dicke Torneko sucht legendäre Waffen und die Tänzerin Maya rächt mit ihrer Schwester den Tod des Vaters. Erst im fünften und sechsten Kapitel treffen sich die Pfade der 'Erkorenen', um gemeinsam den Herrn der Finsternis zu bezwingen.

Spielerisch bietet "DQ: DCdE" leckere, aber schnörkellose Hausmannskost. In streng schematisch ablaufenden Rundenkämpfen sind ulkig animierte Anime-Monster im unteren Bildschirm aufgereiht, während oben die Statuswerte der Charaktere zu sehen sind. Nacheinander wird zugehauen oder Magie gewirkt, Spezialfähigkeiten oder gar frei belegbare Menüs gibt es nicht. Auch die Speicherpolitik ist rigoros: Lediglich in Kirchen dürft Ihr sichern. Hier erwacht Ihr auch, wenn Ihr unterwegs oder in einem der Dungeons sterben solltet, was allerdings teuer werden kann. Seinen Reiz zieht "Dragon Quest" aus kauzigen Charakteren und Geschichten, einem Tag- und Nacht-Zyklus, der Motivation zum dauernden Aufleveln und nicht zuletzt der sympathischen Optik. 2D-Charaktere watscheln durch 3D-Areale auf beiden Screens, die Ihr per Schultertasten um 360° rotieren könnt. So sucht Ihr elegant nach verborgenen Türen und Treppen. Heimelige Dörfchen im Grünen, luftige Türme und verwinkelte Schloss-Korridore werden zum Augenschmaus. Akustisch werdet Ihr von den hervorragenden Kompositionen Koichi Sugiyamas verwöhnt. *mw*



DS Bossgegner sind witzig gezeichnet und fein animiert.



DS Im Turm müsst Ihr zur Wegfindung ständig die Kamera drehen.



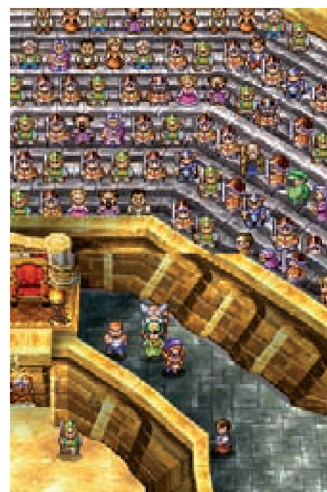
DS Abwechslung: Als Händler Torneko steht Ihr auch mal hinter der Theke.

Max Wildgruber

"Dragon Quest" ist von ganz altem Schrot und Korn: Wer stundenlanges Trainieren, eine behäbige Menüstruktur und Dungeons ohne Speicherfunktion (den DS-Quicksave mal ausgenommen) nicht abkann, wird sich hier dauernd nur aufregen. Aber so spielte es sich eben anno 1990! Dafür kommt "Die Chronik der Erkorenen" auch ohne epischen Bierernst aus und erzählt eine große Geschichte voller witziger Einfälle und abstruser Situationen, die Ihr in heutigen Rollenspielen kaum finden werdet.



DS Meister Kung befehligt im Bosskampf seine bissigen Fu-Hunde.



DS Im vollbesetzten Kolosseum kämpft Alena um eine Prinzessin.

DRAGON QUEST: DIE CHRONIK DER ERKORENEN

- hübsch gezeichnete Charaktere in flüssig rotierenden 3D-Arealen auf zwei Bildschirmen
- gut übersetzte, witzig erzählte Story voller Details
- kompletter Tag-und-Nacht-Zyklus in Oberwelt, Dungeons und Dörfern

DS — **SPIELSPASS 84 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 7
Sound	8 von 10

NHL 09



360 Spielt Ihr auf einer fixen Position, solltet Ihr die Hinweise auf Eure Platzierung in der Formation beachten und bei Müdigkeit auf die Bank gehen.

INFOS

System	/ PS3 / 360
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	11. Sept. / 30. Okt. (PS2)
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-12

FAZIT

Feine Eishockey-Simulation, die gut aussieht und mit unterhaltsamen neuen Ergänzungen lockt.

Kaum gestartet, erwartet den geneigten Eishockeyfan die erste Überraschung: In "NHL 09" sind Menüs und Sprachausgabe (allerdings nicht die Kommentatoren) deutsch – das gab es jahrelang nicht mehr. Und das ist nicht die einzige Neuerung...

Auf dem Eis bleibt vieles beim bewährten und hochklassigen Alten, zumindest was die Offensive angeht: Entweder lasst Ihr den Puck mithilfe des analogen 'Trick Stick' laufen oder wählt die traditionelle Buttonkontrolle. Als Gag ist sogar die klassische "NHL 94"-Minimalbelegung nutzbar. Der rechte Knüppel darf ab sofort auch bei der Abwehrarbeit intensiver eingesetzt werden, zudem könnt Ihr etwa Angreifern den Stock wegschlagen oder Euch gezielt in Schüsse werfen.

Spielt Ihr alleine, lockt der erst-



PS3 Die klassische Deckenkamera liefert die beste Übersicht.

mals eingebaute "Be a Pro"-Modus: Wie bei "FIFA" steuert Ihr nur einen Sportler und müsst darauf achten, dass der die Aufgaben seiner Position erfüllt, um ein großer Star zu werden. Online wiederum können endlich zwölf Mann an zwölf Konsolen ein Match wagen und es wird eine ambitionierte Dauerliga eröffnet: In der tut Ihr Euch mit anderen Cracks zu einem Team zusammen und spielt regelmäßig Matches gegen echte Konkurrenten.

"NHL 09" behält die Stärken der Vorjahre bei und baut geschickt darauf auf, was will ein Kufencrack noch mehr? Sogar DEL-Clubs sind wieder mit dabei, können allerdings nicht in einer Liga spielen. *us*

Ulrich Steppberger

Respekt, das sind ja wirklich mal Neuerungen, die für jeden was parat halten: "Be a Pro" gewinnt der Puckjagd reizvolle Facetten ab, für Online-Sportler wird so viel geboten wie noch nie – sofern sich genug aktive Mitstreiter finden. An Grafik und Steuerung gibt es ohnehin nichts zu meckern, nur ein paar mehr Tore würde ich mir wünschen. Ansonsten: "NHL 09" ist cool.

NHL 09

- verschiedene Europa-Teams dabei, DEL allerdings nur für Freundschaftsspiele
- erweiterte Defensivsteuerung im Match
- bis zu 12 Spieler bei Online-Match
- "Be a Pro"-Modus neu dabei
- Endlos-Liga für Online-Mannschaften

SYSTEM-VERGLEICH

Electronic Arts hat endlich die Lehren aus den Vorjahren gezogen und sich bei der PS3-Fassung mehr angestrengt: Diese läuft nun so flüssig und ruckelfrei wie ihr Xbox-360-Pendant.

PlayStation 3 – SPIELSPASS 88 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

Xbox 360 – SPIELSPASS 88 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

Dream Pinball 3D

INFOS

System	Wii
Entwickler	A.S.K. Homework, Ungarn
Hersteller	TopWare Interactive
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

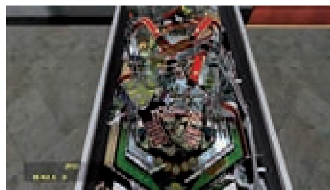
FAZIT

Ordentlicher Flipper mit gutem, aber nicht gerade abwechslungsreichem Tischsortiment – für Pinball-Fans eine runde Sache.



Wii Eigenheit des "Amber Moon"-Tisches: Trefft Ihr die richtige Rampe, landet Ihr auf einer (wenig einfallsreich gemachten) zweiten Spielfeldebene.

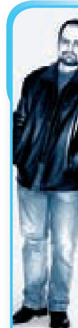
Mit Silberkugeln jagt man nicht nur Werwölfe – auch hohe Punktezahlen können damit erzielt werden. Allerdings nur, wenn das runde Geschoss als Spielgerät in einem Flipper dient. Weil die in freier Kneipen-Wildbahn immer seltener



Wii Die Vollansicht wirkt aufgrund der vielen Details überfrachtet.

werden, muss die virtuelle Arterhaltung gefördert werden, wie derzeit mittels Wii und "Dream Pinball 3D".

Sechs Flipper-Exemplare tummeln sich auf der DVD, die allesamt keine Originalvorbilder haben – lediglich ein Spielfeld bedient sich thematisch beim PC-Rollenspiel "Amber Moon", was allerdings kaum auffällt. Vom Design her orientieren sich alle an modernen Geräten – zahlreiche Flipperarme, flotte Rampen und Laufbahnen und viel Geblitze und Geblinke sind also die (etwas abwechslungsarme) Norm. An Spielmodi wurde gegeizt, Ihr spielt einfach nur um den High Score. Als spezielles Element haben sich die Entwickler deshalb einfallen lassen, dass bei bestimmten Punktegrenzen die Kugeln getauscht werden und Ihr dann z.B. mit Holz- oder Marmormurmeln flippert. Die sind akkurat simuliert, aber irgendwie wirkt dieses Gimmick deplatziert. Sinnvoller wäre es gewesen, die verschiedenen Punkte-combo-Optionen im Spiel auch mal zu erklären... *us*



Ulrich Steppberger

Ich mag virtuelle Flipper, aber nachdem es schon Unmengen davon für alle Systeme gab, sollten Neuzugänge etwas Besonderes bieten – und das fehlt mir bei "Dream Pinball 3D". Ja, das halbe Dutzend Tische ist kompetent gemacht, aber sie wirken austauschbar. Die Kugelphysik stimmt, doch das Wechselgimmick finde ich eher planlos. Wieso ist es vor allem nicht abstellbar? Braucht Ihr Flippernachschub, macht das Sextett einen ordentlichen Job – die "Gottlieb Pinball Classics" bieten jedoch mehr von allem.

DREAM PINBALL 3D

- » 6 Flippertische – alle ohne reales Vorbild
- » 6 verschiedene Kugelarten mit eigenen physikalischen Eigenschaften
- » 7 Kamerawinkel wählbar
- » Tischrütteln per Bewegungsabfrage

Wii — SPIELSPASS 67 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

Die Mumie: Das Grabmal des Drachenkaisers

INFOS

System	PS2 / DS
Entwickler	Eurocom, UK / A2M, Kanada
Hersteller	Vivendi
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 16 / 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Ein Action-Spiel von der Stange, das an selbiger hängen bleiben sollte. Nur eingefleischte Film-Fans spielen Probe.



PS2 Rick ballert sich durch das Museumslevel mithilfe der störrischen Aufschaltfunktion, ein 'Genuss' ist auch die Action der DS-Version (rechts oben)



Wie befördert man eine Mumie zurück ins Grab? Klappert aus der Third-Person-Sicht einen Raum nach dem anderen ab, bekämpft regelmäßig hirnlose Terrakotta-Krieger oder chinesische Soldaten und absolviert nervige Kletterpassagen. Ab und zu bemannt Ihr stationäre Geschütze, um unfaire Gegnermassen zu plätten. Die träge Steuerung und der harsche Schwierigkeitsgrad machen solche Abschnitte zur Tortur. Wenigstens überzeugt die technische Seite des Spiels teilweise: Hübsche Texturen sowie atmosphärische Licht- und Wettereffekte verschönern die Mumienjagd. Geschmälert wird der gute Eindruck durch zappelige Animationen, Pop-Ups und Clipping-Fehler.

Die DS-Version ist ein Wolf im Schafspelz, denn nach dem sehr schönen und rätsellastigen ersten Level entpuppt sich der Spielablauf als ähnlich frustig und mit Designfehlern gespickt wie beim großen Bruder. Die angekündigte Wii-Fassung erscheint nicht bei uns. *bh/mm*



Thomas Stuchlik

Dank des unausgewogenen Schwierigkeitsgrades, der bockigen Kollisionsabfrage, fehlender Balance und kurzer Spieldauer ist "Die Mumie" eine weitere Filmumsetzung, die niemand braucht. Im Vergleich zum offensichtlichen Vorbild "Tomb Raider" zieht der O'Connell-Clan systemunabhängig in allen Belangen den Kürzeren. Speziell die PS2-Version krankt an der starren, unübersichtlichen Kamera. Für ein Third-Person-Abenteuer stellt dies – wie auch die hakelige Stylus-Steuerung auf dem DS – ein erhebliches Manko dar.

DIE MUMIE: DAS GRABMAL...

- » Kamera nicht steuerbar
- » kein automatischer Waffenwechsel bei leerem Magazin
- » kaum Rücksetzpunkte (DS)
- » vorgegebene Waffen (DS)

SYSTEM-VERGLEICH

Beim Spielaufbau gibt es merkliche Unterschiede: PS2-Spieler zocken ein lineares Action-Abenteuer, DS-Gamer absolvieren anfangs einige Rätsel, dann steht auch hier monotone Action auf dem Plan.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 48 von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	6 von 10

DS — SPIELSPASS 43 von 100

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 7
Sound	8 von 10

• Mehr MAN!AC
• Mehr Mitarbeiter



MAN!AC gibt Gas! Wir arbeiten weiter an dem dienstältesten Videospiel-Magazin und anderen Games-bezogenen Publikationen. Dafür benötigen wir kompetente und motivierte Mitarbeiter – wer sich bei den folgenden Job-Beschreibungen angesprochen fühlt, sollte nicht zögern, uns eine Bewerbung zu schicken.

Volontär/in

Sie spielen seit Jahren auf verschiedenen Konsolen und Handhelds, sind von neuen Technologien und Entwicklungen begeistert. Außerdem können Sie Abitur oder Mittlere Reife vorweisen und sind mit der deutschen Sprache freundschaftlich verbunden. Sie möchten nicht nur die neuesten Hits spielen, sondern sich auch journalistisch weiterbilden und zum/r Redakteur/in reifen.

Wir bieten ein unbürokratisches, aber professionelles Umfeld, das Ihre Talente fördert und ein umfassendes Verlagswissen vermittelt. Bei guter Entwicklung ist ein rascher Aufstieg möglich. Ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und eine leistungsgerechte Bezahlung sind selbstverständlich.

Freie Mitarbeiter und Praktikanten

Sie kennen sich mit aktuellen Konsolen und/oder Handhelds aus und haben im Idealfall ein Spezialgebiet, in dem Ihnen keiner etwas vormacht. Sie können sich gut ausdrücken und arbeiten zuverlässig. Als freie(r) Mitarbeiter(in) erstellen Sie Spieletests, Previews und Schwerpunktartikel. Als Praktikant(in) erleben Sie den Redaktionsalltag, schreiben Artikel und erstellen Video-Beiträge.

Redakteur/in

Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich mit den aktuellen Konsolen aus und interessieren sich idealerweise auch für PC, Sony PSP und Nintendo DS. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch, verantwortungsbewusst und kommunikationsfreudig. Sie beherrschen die englische Sprache, sind technisch versiert und haben im besten Fall Berufserfahrung bei Print-Magazinen oder Web-Präsenzen.

Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen im In- und Ausland, blicken bei Entwicklern hinter die Kulissen und arbeiten weitgehend selbstständig. Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.

Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt. Der Cybermedia Verlag bietet ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und spannende Aufstiegschancen – bei entsprechender Eignung auch schon nach kurzer Zeit. Das Gehalt wird Ihren Fähigkeiten entsprechen.

Für alle Bewerbungen gilt: Bitte nur in schriftlicher Form per Post, E-Mail-Bewerbungen werden nicht bearbeitet. Jeder Bewerbung sollten eine Arbeitsprobe (zum Beispiel Spieletest oder Link auf Homepage), ein Lebenslauf, ein Lichtbild und alle relevanten Zeugnisse beiliegen. Auch wäre ein Anschreiben mit Beweggründen, warum Sie bei uns arbeiten möchten, sinnvoll. Wenn Sie eine konkrete Gehaltsvorstellung haben zögern Sie nicht, uns diese mitzuteilen.
Alle Unterlagen schicken Sie bitte an: Cybermedia GmbH » Personalabteilung » Wallbergstr. 10 » 86415 Mering

Warhammer: Battle March

INFOS

System	360
Entwickler	Namco-Bandai, USA
Hersteller	Koch Media
Genre	Echtzeit-Strategie
Termin	5. September
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Technisch veraltete Umsetzung des Tabletop-Klassikers mit mittelmäßigem taktischen Anspruch und zahlreichen Einheiten.



360 Riesengaudi: Ein imperialer Held wird von unserem Chaosdämon und seinem Kumpel plattgemacht.

Mit "Warhammer: Battle March" marschiert die Xbox-360-Portierung des zwei Jahre alten PC-Echtzeit-Strategiespiels "Warhammer: Mark of Chaos" inklusive des Add-ons "Battle March" auf Eure Bildschirme. Dumpfe Schlachtfeld-Brutalität, fanatische Religionskrieger und geifernde Chaosbiester machen das zu Grunde liegende Tabletop-Spiel mit den "Warhammer Fantasy"-Miniaturen zum beliebten Universum für Hobbyfeldherren.

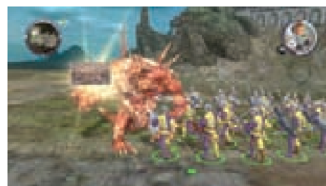
Mehr Marsch als Battle

In "Battle March" versprüht am ehesten noch das erstklassige Renderintro die oben beschriebene Atmosphäre. Wählt Ihr danach eine der drei Kampagnen für Imperium, Chaos oder Orcs & Goblins bzw. eine Einzelschlacht für bis zu vier Spieler, müsst Ihr schon ein gestandener "Warhammer"-Fan sein, um weiterhin Spaß zu haben. Angefangen bei den winzigen Bildschirmanzeigen, die genauso von der PC-Vergangenheit des Titels herrühren wie die umständliche Steuerung, bis zu den trist-hässlichen Umgebungen und den abgehackten Animationen erinnert Euch "Battle March" andauernd an sein lang zurückliegendes Entwicklungsdatum. Auch die ewigen Latschereien zwischen den einzelnen Scharmützeln tragen nicht zur kämpferischen Kurzweil bei. Eine Basis gibt es nicht, und Einheitenmanagement könnt Ihr nur zwischen den Missionen betreiben. Also vertreibt Ihr Euch die Zeit mit Kamerafahrten über Eure Streitkräfte. Anfangs entdeckt Ihr so viele nette Kleinigkeiten an Euren individualisierbaren Einheiten. Letzlich entwickelt die veraltete Engine aber nicht genügend Schauwert für lange Optik-Spielereien.

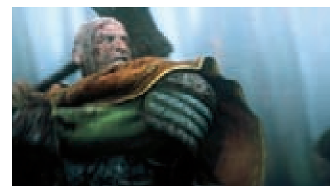
Krieg und Frieden

Habt Ihr die überbordende Controller-Belegung endlich verinnerlicht und die langweiligen Startmissionen erledigt, gewinnt der 'Kampf-Marsch' ein wenig an Fahrt. Duelle zwischen dem Champion Eurer Armee und gegnerischen Helden können nur durch den Einsatz erlernbarer Spezialfähigkeiten gewonnen werden. Starke feindliche Truppenverbände gilt es zunächst mit Fernkämpfern zu schwächen, bevor Ihr Eure Infanterie loslasst. Der Einsatz von schwerem Belagerungsgerät verlangt noch sorgfältigere Timing-Planung. Denktechnische Meisterleistungen könnt Ihr zwar nicht erwarten, aber das über Jahre entwickelte Regelwerk des originalen Strategiespiels trägt hier die virtuelle Umsetzung.

In den Friedenszeiten zwischen den Missionen könnt Ihr auf einer Landkarte optionale Pfade beschreiten oder abstrakt dargestellte Städte besuchen. Hier sorgt Ihr für das seelische und leibliche Wohl Eurer Truppen, kauft beim Alchemisten allerlei Kampfkrimskrams und rekrutiert in der Taverne neue Einheiten. Der Aspekt der langsam wachsenden Armee, die stetig an Erfahrung, Umfang und Ausstattung gewinnt, ist eine der Hauptmotivationsquellen der Vorlage und greift auch auf der Xbox 360. Darüber hinaus bleibt "Battle March" ein Titel für Fans, die über technische Mängel und Kontroll-Chaos hinwegsehen. *mw*



360 Solche Nahansichten bekommt Ihr selten zu Gesicht.

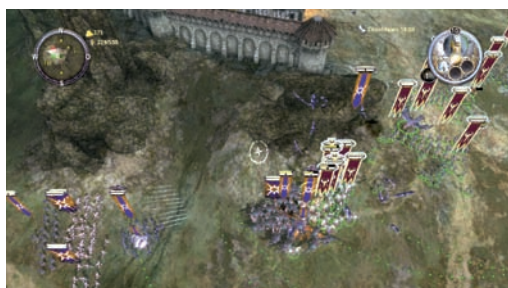


360 Meister Propper im Blutrausch: Das Intro rechtfertigt eine USK-16.



Max Wildgruber

"Battle March" gibt sich redlich Mühe, den Detailgrad der Citadel-Miniaturen eines realen "Warhammer"-Spiels zu simulieren. Die veraltete Grafik der PC-Umsetzung lässt dieses Vorhaben gründlich misslingen: Zoomt Ihr heran, haben die Einheiten kaum genügend Feinheiten und Ihr verliert die Übersicht. Die weiteste Perspektive lässt die Figuren zu bunten Pünktchen mit hässlichen Bannern schrumpfen. Auch die überladene Steuerung kann ihren PC-Ursprung nicht verleugnen, krampfige Tastenkombinationen und mühevolles Einheiten-Anwählen sind die Folge. Spaß macht die Verwaltung und Verstärkung Eurer Armee. Ohne teure Zinnfiguren könnt Ihr nach Lust und Laune Truppen ausheben – "Warhammer"-Fans treffen sich bei Xbox Live zu Echtzeit-Matches.



360 Unübersichtliche Übersicht: In der weitesten Kameraeinstellung erkennt Ihr Armeen nur noch am Banner.



360 Heerschau: Wie im Tabletop-Spiel richtet Ihr Eure Einheiten an einem exakten Raster aus.

WARHAMMER: BATTLE MARCH

- » individualisierbare Digi-Miniaturen aus 6 Armeebüchern des "Warhammer"-Universums.
- » 3 Kampagnen (Imperium, Orcs & Goblins, Chaos) mit 15-20 Missionen
- » textbasierte Storysequenzen vorgelesen von passablen Sprechern

Xbox 360 — SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	5 von 10

62 von 100

Tiger Woods PGA Tour 09





PS3 Schafft es Golf-Rookie Kazmaier aufs Green oder wird es ein Bogey? Den Karriere-Modus dürft Ihr mit Eurem selbst erstellten Charakter bestreiten.

INFOS

System	/ PS3 / / Wii / PSP
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Routinierte Weiterentwicklung der umfangreichen Golf-Simulation mit stark verbessertem Online-Modus.



PS3 Wie gehabt: Beim Einlochen orientiert Ihr Euch am Bodenraster.

Letztes Jahr stellte die optionale Drei-Klick-Steuerung die größte Neuerung dar. Bei der aktuellen Ausgabe der Golfball-Schubserei stecken die Verbesserungen im Detail – dafür sind sie äußerst sinnvoll. So gibt Euch eine Schwungkontrolle Aufschluss darüber, ob Ihr einen Schlag sauber getroffen habt oder versehentlich einen Links- bzw. Rechtsdrall mitgegeben habt.

Wenn beim nächstjährigen Update noch eine Prozentanzeige für die Schwungkraft hinzu kommt, sind wir vollends glücklich. Momentan spielt es sich mit der Drei-Klick-Steuerung nämlich wesentlich präziser und kontrollierter als per Analogstick-Ausholbewegung. Generell kommt uns das Schlagverhalten sensibler vor als früher: So viele Schläge haben wir sonst mit dem Golfkönig Tiger Woods nicht vergeigt.

Eine schöne Neuerung gibt's für Online-Golfer: Während bei den Matches bislang immer abgewechselt wurde, dürft Ihr jetzt (wie in "Everybody's Golf: World Tour") dank des Simultan-Modus' gleichzeitig ran. Positive Begleiterscheinungen: Die Dauer der Online-Partien sinkt erheblich und die Spannung zieht mächtig an, da Ihr jederzeit die Lage und Schläge der Konkurrenz mitverfolgen könnt.

Entschlackt wurde das Attribut-System: Repräsentierten im Vorgänger neun Werte Euer Können, reichen jetzt nur noch vier. Die sind dynamisch und verändern sich je nach Leistung von Runde zu Runde. Mit dem 'Club Tuner' spezifiziert Ihr Eure Schläger nach Belieben und stellt Euch eigene Sets zusammen.

Grafisch ist's zwar nach wie vor kein Oberhammer, die Umgebung sieht aber hübscher aus als im Vorgänger. Der Umfang ist mit 16 Kursen und unzähligen Spielmodi wie gewohnt ungeschlagen. *ok*

André Kazmaier
Als Anhänger des Analogschwungs enttäuscht mich, dass man mit der Drei-Klick-Steuerung die besseren Resultate erzielt. Ansonsten bin ich glücklich mit der Neuauflage. Vor allem die Online-Partien haben durch den Simultan-Modus einen großen Spielspaß-Schub erfahren: Endlich muss ich nicht mehr auf die lahme Konkurrenz warten, sondern kann frei drauflos golfen.

TIGER WOODS PGA TOUR 09

- » 16 Kurse: 5 neue, 11 aus dem Vorgänger
- » im Karriere-Modus werdet Ihr von einem Personal-Trainer unterrichtet
- » optionale Drei-Klick-Steuerung
- » Online-Simultan-Modus für 4 Spieler
- » per USB-Kamera könnt Ihr Euer Gesicht auf Golfer kleben

PlayStation 3 — SPIELSPASS **84** von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

Too Human

INFOS

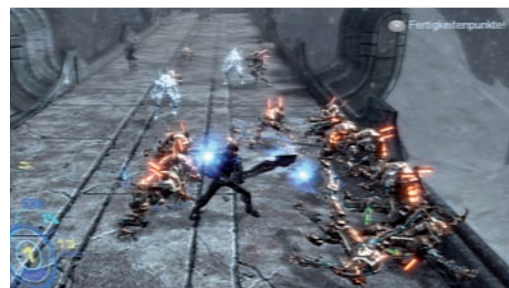
System	360
Entwickler	Silicon Knights, Kanada
Hersteller	Microsoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Stimmungsvolle Schlachtplatte mit RPG-Anleihen und unorthodoxer Steuerung, deren Nonstop-Keilereien bald auf die Nerven gehen.



360 Vor der pompösen, "Star Wars"-ähnlichen Kulisse ballert es sich gleich noch mal so gut.



360 Der Schwerpunkt liegt auf Nahkampfduellen – oft wird es allerdings etwas chaotisch.

Es ist vollbracht! Knapp zehn Jahre hat Silicon Knights mit der Zeugung von "Too Human" verbracht, nun hat das Problemkind endlich das Licht der Welt erblickt. Können die kanadischen Entwickler-Eltern stolz auf ihr Baby sein?

Kleiner Langeweiler

Hübsch ist es auf jeden Fall (größtenteils zumindest), und es ist immer Action angesagt, wenn man sich mit dem Kleinen beschäftigt. Tut man dies allerdings über einen längeren Zeitraum, wird klar: Viel Abwechslung hat das Neugeborene nicht zu bieten.

Aber der Reihe nach. Die Eltern müssen ihrem Nachwuchs eine Menge Sagen aus der Nordischen Mythologie erzählt haben. Denn genau von diesen brabbelt das Kleine ununterbrochen: Ihr übernehmt darin die Rolle Baldurs, seines Zeichens Sohn von Göttervater Odin. Euer Job: die Menschheit vor den Maschinen zu schützen. Die haben in letzter Zeit nämlich Geschmack gefunden an zartem Menschenfleisch – allen voran das Monster Grendel (bekannt aus der "Beowulf"-Saga).

Beachtlich bei den Geschichten ist, dass der Knirps in seinem Alter schon eine geschickte Erzählstruktur mit Rückblenden verwendet – andererseits hatte er ja viel Zeit, sich eine spannende Geschichte auszudenken. Aber genug von Babys und Metaphern, jetzt wird ernsthaft getestet...

Wie wird gespielt?

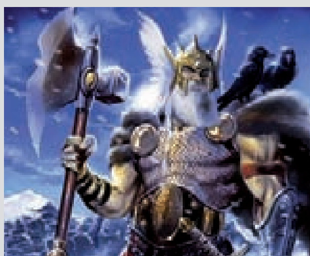
"Too Human" versteht sich als SciFi-Abenteuer, ist aber nichts anderes als ein Hack'n'Slay mit "Diablo"-ähnlichen Rollenspielanleihen. In anderen Worten: Es wird geknüppelt, was das Zeug hält und nebenbei aufgelevelt, Gegenstände gesammelt sowie die Ausrüstung verbessert. Die Spielmechanik unterscheidet sich allerdings grundlegend von "Diablo" und erinnert eher an den Spielhallenklassiker "Robotron". Gekämpft wird nämlich mit dem rechten Analogstick: Drückt Ihr den Steuerknüppel in eine Richtung, schwingt auch Euer Held sein Werkzeug dorthin. Peilt Ihr einen in der Nähe befindlichen Gegner an (glaubt uns, es ist immer einer in Reichweite), rutscht Baldur wie auf Rollerskates zum Feind und rammt ihm sein Schwert in den kybernetischen Körper.

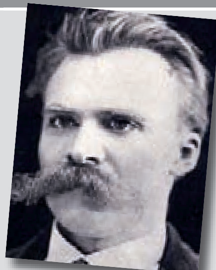
Mit welcher Wucht er dies tut, bestimmt die Charakterauswahl zu Beginn. Aus fünf Klassen wählt Ihr Euren Favoriten: Während der Berserker auf Nahkampf getrimmt ist, versteht sich der Kommando-Soldat auf technische Spielereien wie Sprengstoff. Der Bio-Ingenieur ist hingegen der einzige der Truppe, der sich und Teammitglieder heilen kann. Ebenfalls unterschiedlich ausgeprägt sind die ballistischen Künste. Um Euch die in Scharen auftretenden Feinde vom Hals zu halten, feuert Ihr mittels der Trigger-Tasten eine Laserknarre ab (gezielt wird ebenfalls mit dem rechten Stick).

Wo bin ich?

Eine Funktion zum freien Schwenken der Kamera gibt es nicht. Diese kann lediglich hinter Euch zentriert werden – was ein ums andere mal für Übersichtsprobleme sorgt. Dafür machen die Kämpfe dank ihrer andersartigen Bedienung Laune. Wenn Ihr schnell einen Kybernetik-Käfer nach dem an-

MYTHEN & PHILOSOPHEN





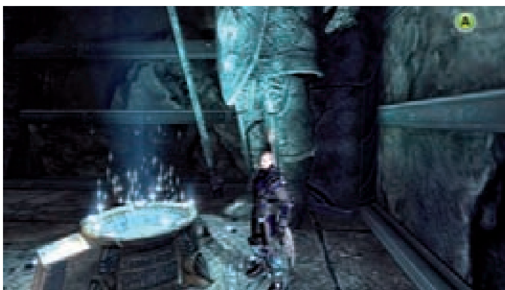
Bei zwei Quellen bedienten sich die Entwickler Silicon Knights unverkennbar: Neben der nordischen Mythologie (die wir bereits im Text oben behandelt haben) gibt es auch Referenzen zu Friedrich Nietzsche. Ein Werk des deutschen Philosophen spiegelt sich bereits im Titel wider: Das Buch "Too Human, All Too Human" (im Deutschen: "Menschliches, Allzumenschliches") setzt sich wie das Spiel mit zwischenmenschlichen und metaphysischen Fragen auseinander. Außerdem stimmt ein Zitat des Autors gleich zu Beginn auf das Hack'n'Slay ein: "Wer mit Ungeheuern kämpft, mag zusehen, dass er nicht selbst dabei zum Ungeheuer wird." Sehr passend, wenn man den monotonen und teils frustigen Ablauf von "Too Human" betrachtet...



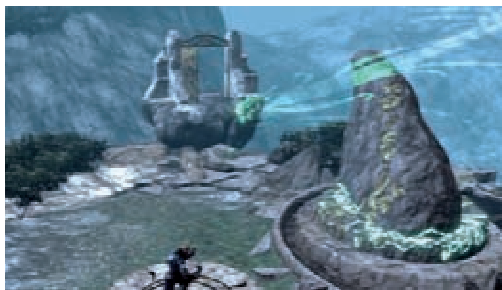
360 Ist Eure Combo-Leiste gefüllt, könnt Ihr eine Magieattacke ausführen. Die ist so brachial, dass es die Gegner durch die Luft wirbelt.



360 Da legt es selbst einen gestandenen Gott flach: Wenn der Titan seinen Hammer niederschnellen lässt, haut es Euch aus den Latschen. Über die Schockwelle drüber zu springen, klappt nur schlecht, besser ist eine Ausweichrolle.



360 Eskapismus: Um der trostlosen Realität zu entfliehen, stellt Ihr Euch vor eines dieser Portale...



360 ...und betretet so den Cyberspace. Hier könnt Ihr dank telekinetischer Fähigkeiten Felsen versetzen.

deren zu Matsch verarbeitet, füllt sich Eure Combo-Leiste und Ihr könnt mit vernichtenden Schockwellen einer ganzen Horde den Garaus machen. Unzulänglichkeiten der Steuerung kommen allerdings im Kampf mit etwas größeren Brocken zum Vorschein: Wenn schnelle Reaktionen gefragt sind, ist die Bedienung zu verzögert und ungenau.

Trotzdem zieht einen das Spiel anfangs in seinen Bann, was in erster Linie den eindrucksvollen Locations zu verdanken ist. So erforscht Ihr z.B. eine gigantische, mit Statuen und Steinsärgen verzierte Höhle und fühlt Euch in die Moria-Minen aus "Der Herr der Ringe" versetzt. Außerdem lockern Zwischensequenzen sowie Aufenthalte in einer optisch und spielerisch andersartigen Paralleldimension (Cyberspace genannt) den Action-Alltag auf.

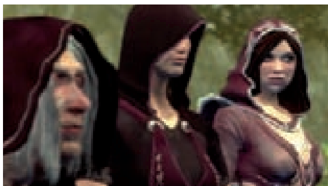
Auf dem absteigenden Ast

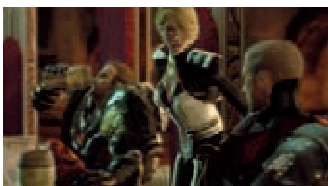
Ab der zweiten Welt ist von der Abwechslung nicht mehr viel übrig. Ihr stiefelt stundenlang in grafisch schwächeren Umgebungen herum, quält Euch durch immer größere Gegnerhorden, ärgert Euch über nicht abbrechbare Sterbesequenzen und fragt Euch, ob das jetzt alles war, was in zehn Jahren Entwicklungszeit rumgekommen ist (erst gegen Ende steigt das Niveau wieder).

Da helfen auch die RPG-Elemente nicht viel: Ihr könnt zwar Ausrüstung und Spezialisierung Eures Recken frei bestimmen, auf den Spielablauf hat das aber kaum Einfluss.

Zweischneidig auch die Technik: Während die stimmungsvollen Umgebungen überzeugen, können die teils fratzenhaften Gesichter der CPU-Kollegen ihr hohes Alter nicht verleugnen. Dazu kommen etwas hölzerne Animationen und eine Bildrate, die bei viel Action in die Knie geht. Die Vertonung ist wie die Musikuntermalung gut (vorzugsweise in Englisch).

Im Online-Koop-Modus dürft Ihr zu zweit ran – ohne Story-Ballast und mit Handelsoptionen. *ak*





360 Trefft die Schicksalsfrauen (oben), trinkt mit Donnergott Thor (unten)...



360 ...oder lasst Euch von Fruchtbarkeitsgöttin Freyja bezirzen. Leider sind die Mimiken der Götter-Kollegen oft sehr steif – ob da Botox im Spiel war?



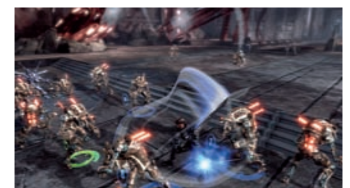
André Kazmaier

Die ersten Spielstunden hat mich "Too Human" positiv überrascht: Die Welt war stimmig, die Atmosphäre top, die Kampfsteuerung erfrischend anders und die Geschichte vielversprechend. Überraschend schnell hat sich allerdings auch Ernüchterung breitgemacht. Das liegt vor allem an dem ideenlosen Spielverlauf: Wenn Ihr zum tausendsten Mal die gleichen Gegner mit den gleichen Moves (viele gibt es ja nicht) um die Ecke bringt, langweilt's. Zudem wird es oft chaotisch und die Steuerung will dann nicht mehr so, wie Ihr wollt. Und wenn Ihr draufgeht – sei's drum, die Gegner bleiben ja weiterhin angeschlagen. Motivierend ist das nicht. Jammerschade hingegen schon, denn aus "Too Human" hätte man mehr machen können, viel mehr!



Max Wildgruber

Lange Zeit war "Too Human" meine heimliche Hoffnung auf einen konsolentauglichen "Diablo 2"-Klon. Gegnerhorden, Sammel-Gegenstände mit lustigen Namen und die blutrünstige Edda-Mythologie klangen süß in meinen Ohren. In Wirklichkeit wirkt Baldurs Heldensaga eher kakophonisch. Die Steuerung eignet sich nicht für ein Hack'n'Slay. Große Monstermassen zu kontrollieren ist unmöglich, weil ich nie genau weiß, welche Manöver mein Ase ausführen wird. Auch der Skill-Tree verwirrt mich mit schlecht erklärten Fähigkeiten, deren Auswirkungen ich im Spiel kaum bemerke. Was bleibt, ist eine kühne Mischung aus SciFi und dem germanischen Pantheon, die aber leider nur in den Zwischensequenzen richtig Spaß macht.



360 Wenn Euch die im Rudel auftretenden Gegner eingekeilt haben, fällt koordiniertes Kämpfen schwer.

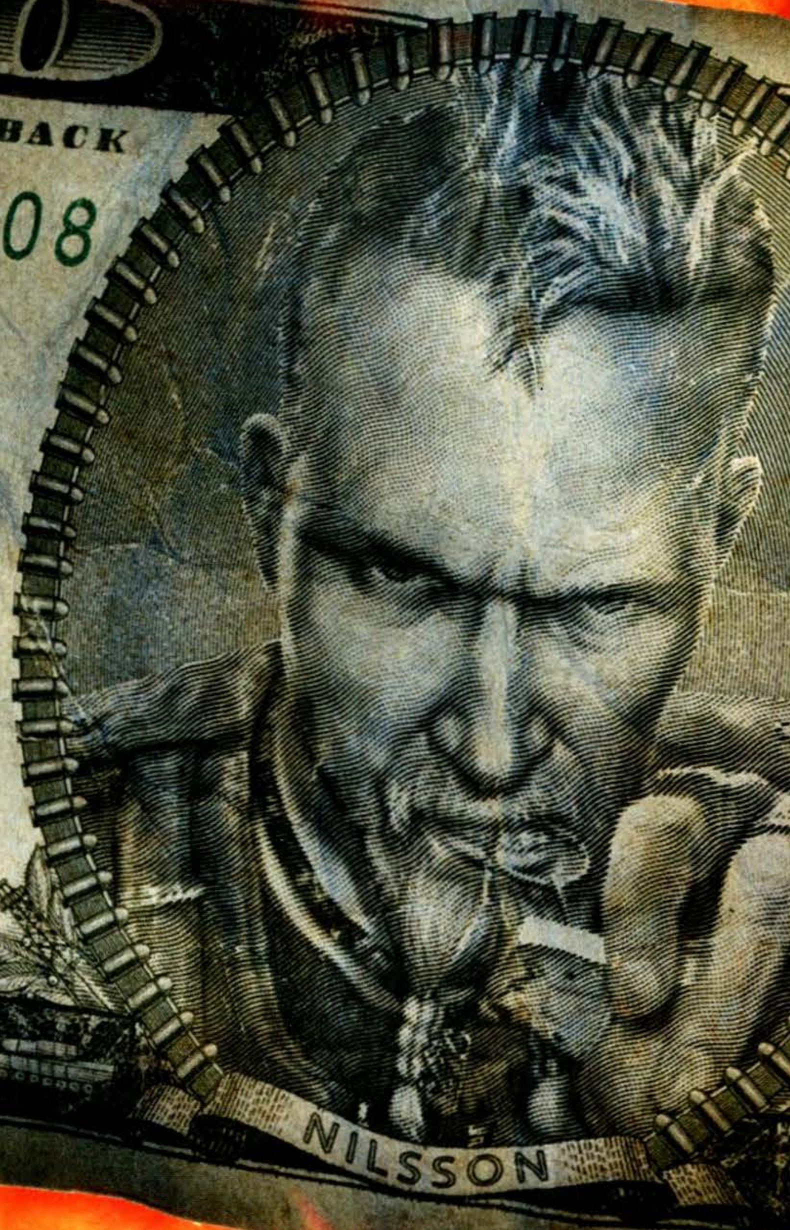
TOO HUMAN

- » das erste Spiel von Silicon Knights seit "Metal Gear Solid: The Twin Snakes" (2004 für GameCube erschienen)
- » "Too Human" wurde bereits 1999 für die PlayStation angekündigt
- » ca. 15 Stunden Spielzeit
- » Koop-Modus via Xbox Live

Xbox 360

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 69 von 100



PRIDE PROFIT PAYBACK
SEP 2008
PLAY BY YOUR OWN RULES & EVERYBODY PAYS
Fiona Amylee Taylor
Support Operative Treasurer.
100
NILSSON









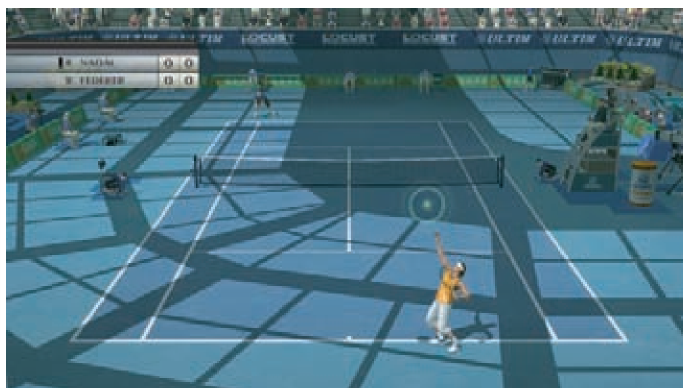
Smash Court Tennis 3

INFOS

System	360 / PSP
Entwickler	Namco-Bandai, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

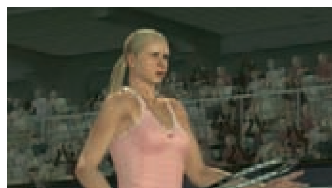
FAZIT

Unspektakuläre, aber ordentlich spielbare Tennissimulation – als Alternative zu "Virtua Tennis" oder "Top Spin" zu schwach.



360 **Beim Aufschlag schließt sich ein Kreis um den Ball. Wenn der Ring die Größe der Filzkugel erreicht hat, müsst Ihr den Knopf loslassen.**

Freunde des Tennis-Genres sind auf der Xbox 360 bereits gut versorgt: "Virtua Tennis 3" deckt das Arcade-Lager ab, "Top Spin 3" ist die bislang realistischste Umsetzung des Sports. Der dritte Teil der "Smash Court"-Reihe sucht seine Nische irgendwo dazwischen: Das Schwungsystem ähnelt dem von "Top Spin 3". Das heißt, Ihr müsst den Schlagknopf rechtzeitig loslassen, um den Ball druckvoll auf die andere Seite zu befördern. Im Unterschied zum Take-2-Spiel haut Euer Filzballprofi aber auch zu, wenn Ihr den Button gedrückt haltet. Das Spiel gestaltet sich folglich ähnlich einsteigerfreundlich wie "Virtua Tennis 3". Allerdings können weder Grafik noch Spielgeschwindigkeit mit dem großen Sega-Vorbild mithalten. Die Ballwechsel laufen zu träge ab und die Präsentation geriet etwas nüchtern.



360 **Die Ähnlichkeit der Spieler mit den echten Profis (hier Maria Sharapova) ist nur bedingt gegeben.**

Ein Karriere-Modus ist selbstverständlich mit von der Partie: Hier erstellt Ihr Euch im Editor einen eigenen Tennis-Newcomer, bestreitet eine Saison, verbessert Eure Ausrüstung durch Einkäufe im Tennis-Shop und arbeitet Euch in der Weltrangliste nach oben. Alternativ geht Ihr mit einem von 16 lizenzierten Profis an den Start. Originale Tennis-Courts gibt es keine. *ak*



André Kazmaier

Schlecht ist "Smash Court Tennis 3" nicht. Allerdings auch nicht gut genug, um als echte Alternative zur "Virtua Tennis"- oder der "Top Spin"-Reihe durchzugehen. Zu zäh ist die Spielgeschwindigkeit, zu bieder die Präsentation. Auch das Schlagsystem wirkt seltsam: Ob ich den Knopf beim Schwung nun loslasse oder nicht, ein Unterschied ist kaum spürbar. Aufgrund der starken Konkurrenz auf der Xbox 360 fällt mir eigentlich niemand ein, dem ich das Spiel ans Herz legen würde...

SMASH COURT TENNIS 3

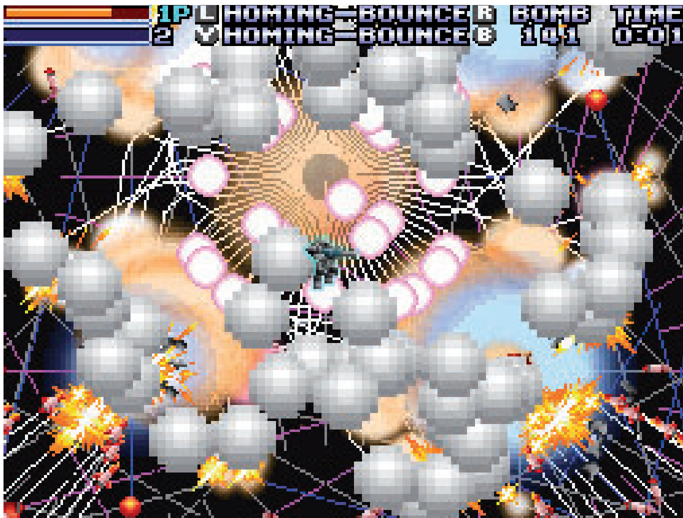
- » die PSP-Fassung gibt es schon seit 3 Monaten (Wertung: 69%)
- » Karriere-Modus mit Minispielen
- » Online-Modus für 4 Spieler
- » 16 lizenzierte Tennisprofis
- » Charakter-Editor lange nicht so komplex wie bei "Top Spin 3"

Xbox 360 — SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

68 von 100

Bangai-O Spirits



DS Wie Ihr seht, seht Ihr nichts: Bisweilen übertreibt es "Bangai-O Spirits" mit den Explosionen. Die Folgen sind schlechte Übersicht und Slowdowns.

INFOS

System	DS
Entwickler	Treasure, Japan
Hersteller	Koch Media / D3 Publisher
Genre	Shoot'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Qualität von Treasure: Fulminant inszeniertes Ballerspektakel mit reichlich taktischen Finessen – Chaosfaktor und Slowdowns stören.



DS Bosse tauchen oft unvermittelt vor Euch auf – jetzt bloß keine Panik.

Wie schon der Dreamcast-Vorgänger schafft auch "Bangai-O Spirits" den Sprung in PAL-Gefilde; das freut uns – mal wieder ein knallhartes Shoot'em-Up in Deutschland. In Zeiten von "Gehirn-Jogging" & Co. gehört diese Sorte Spiel zur aussterbenden Spezies – Treasures Bitmapschlacht ist wahrlich kein Ponyhof. Mit einem bis an die Zähne bewaffneten Miniroboter düst Ihr durch über 150 meist recht kurze Levels und radiert Heerscharen pixeliger Schurken aus. Im Gegensatz zur Japan-Version sind die Stages in drei Kategorien unterteilt: 'Treasures Favoriten', 'Puzzle-Levels' und 'Andere Stages' fordern Euer Können. Das Gros der Prüfungen werdet Ihr nicht auf Anhieb bewältigen, kommt der Wahl der Bewaffnung doch große Bedeutung zu: Mal sind Nahkampfwaffen wie Baseballschläger oder Schwert im Vorteil, mal kommt Ihr nur mit zielsuchenden Raketen weiter; die EX-Waffen (von der legendären 100-Kugeln-Smartbomb bis zum Einfrieren aller Gegner) verleihen zusätzliche Tiefe. Damit Ihr das diffizile Spielsystem hinter der Krach-Bumm-Hülle durchschaut, bietet Treasure einen Lehrgang in 17 Stufen an – absolviert ihn!

Abgerundet wird das Actionfest von einer praktischen Karte auf dem oberen Schirm, Mehrspieler-Matches für vier Mini-Mechs, Level-Editor sowie der Möglichkeit, Eure Kreationen auf andere Handhelds zu übertragen – dies geschieht kurioserweise über den Soundausgang Eures DS. *ms*

Matthias Schmid

Knallhart, aber nie unfair – das ist das Geheimnis dieses Spiels. Gepaart mit den imposantesten Handheld-Actionszenen seit "Metal Slug Anthology" katapultiert die vorbildliche Lernkurve das Modul immer wieder in Euren DS. Legt die "Need for Speeds" und "Tomb Raiders" für eine Weile beiseite und gebt diesem Videospiel der alten Schule eine Chance – Ihr werdet es nicht bereuen!

BANGAI-O SPIRITS

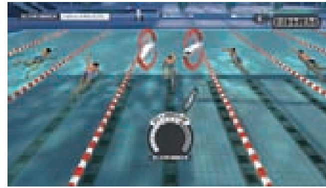
- » über 150 Prüfungen
- » 17 qualitativ mittelmäßige Tutorials
- » Wireless-Partien für 4 Spieler
- » Level-Editor mit DS-Übertragungsfunktion
- » klassische Pixelgrafik – leider mit teils heftigen Slowdowns
- » Schussrichtung fixierbar

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 7
Sound	7 von 10

81 von 100

Summer Athletics



Die Wii-Umsetzung siedelt sich qualitativ zwischen ihren PS2- und Xbox-360-Brüdern an: So sieht die Grafik nur unwesentlich besser aus als auf der Sony-Konsole, dafür blieb der Vierer-Splitscreen erhalten. Die Steuerung macht regen Gebrauch von der Bewegungsregistrierung bei Remote und Nunchuk, was zu unterschiedlichen Ergebnissen führt: Schwimmwettbewerbe etwa lassen sich damit unkomplizierter ausführen, weil hier die Abfrage weniger penibel geriet als bei den mit Pad kontrollierten Fassungen. Auf Timing basierende Disziplinen wie das Turmspringen steuern sich dafür schwammiger, weil bei diesen kurioserweise das Gegenteil der Fall ist.

Grundsätzlich kommt Ihr bald ins Schwitzen, weil das dauerhafte, anstrengende Rumschwingen der Controller im Mittelpunkt steht. Gegen "Mario & Sonic" stinkt das 'ernste' Sportspiel nicht zuletzt wegen seiner arg sterilen und teilweise unnötig konfusen Präsentation nicht an. *us*

INFOS

System	PS2 / 360 / Wii
Entwickler	49 Games, Deutschland
Hersteller	dtp Entertainment
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

SPIELSPASS

Wii	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10

65 von 100

Jewel Master: Cradle of Rome



Angriff der Klon-Knobler? In der Tat ist "Jewel Master" ein enger Verwandter der "Bejeweled"-Spiele bzw. der spezifischen "Jewel Quest"-Unterart. Durch Tauschen von Symbolen müsst Ihr mindestens Dreierkombinationen legen und so zugleich die darunter liegenden Felder umfärben. Also eigentlich alles altbekannt, doch in dieser Zusammenstellung mit ein paar netten Zusatzideen versehen: So sammelt Ihr Rohstoffe, mit denen Ihr das alte Rom allmählich aufbaut und Hilfsmittel freischaltet. Zudem sorgen die 100 Spielfelder mit allerlei Eigenheiten für Abwechslung, Frust tritt dank nur weniger fieser Architekturen erfreulich selten auf. Wer "Zoo Keeper" & Co. schon hat, braucht's nicht unbedingt, aber für zwischendurch taugt das Modul. *us*

INFOS

System	DS
Entwickler	Awem Studio, Russland
Hersteller	Rondomedia
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	2 von 7
Sound	5 von 10

67 von 100

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Mumie, Die: Das Grabmal des Drachenkaisers	48	1	–	Englisch	Englisch	Stereo	X	X	–	mittel	30 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
FaceBreaker	58	1-2	2	Englisch	einstellbar	X	–	–	–	schwer	40 Euro
NHL 09	88	1-7	2-12	Englisch	einstellbar	X	X	–	–	einstellbar	70 Euro
Pure	85	1	2-16	einstellbar	einstellbar	–	X	X	–	mittel	60 Euro
Tiger Woods PGA Tour 09	84	1-4	2-4	Englisch	Englisch	X	–	–	–	einstellbar	70 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
FaceBreaker	58	1-2	2	Englisch	einstellbar	X	–	–	schwer	40 Euro
NHL 09	88	1-4	2-12	Englisch	einstellbar	X	–	–	einstellbar	70 Euro
Pure	85	1	2-16	einstellbar	einstellbar	–	–	–	mittel	60 Euro
Smash Court Tennis 3	68	1-4	2-4	Englisch	einstellbar	X	–	–	einstellbar	50 Euro
Tiger Woods PGA Tour 09	84	1-4	2-4	Englisch	Englisch	X	–	–	einstellbar	70 Euro
Too Human	69	1	2	einstellbar	einstellbar	X	–	–	mittel	70 Euro
Warhammer: Battle March	62	1	2-4	einstellbar	einstellbar	–	–	–	mittel	60 Euro



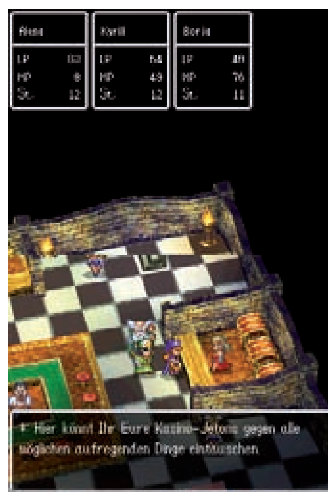


360 In 16:9 cool – auf 4:3-Glotzen schnell unübersichtlich: Massenkämpfe bei "Too Human" (links) und Massenaufläufe bei "Warhammer: Battle March".

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Dream Pinball 3D	67	1-4	–	Englisch	einstellbar	Stereo	X	X	X	–	einstellbar	40 Euro
Summer Athletics	65	1-4	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	X	–	einstellbar	40 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Bangai-O Spirits	81	1	2-4	–	–	einstellbar	schwer	40 Euro
Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen	84	1	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Final Fantasy IV	86	1	–	–	Englisch	Deutsch	schwer	40 Euro
Jewel Master: Cradle of Rome	67	1	–	–	–	einstellbar	mittel	30 Euro
Mumie, Die: Das Grabmal des Drachenkaisers	43	1	-	-	Deutsch	Deutsch	schwer	30 Euro
Sims 2, Die: Apartment-Tiere	62	1	–	–	–	Deutsch	leicht	30 Euro





DS Ihr alle, später? Mittlerweile werden Square-Enix-Rollenspiele mit professionellen Übersetzungen bedacht: links "Final Fantasy", rechts "Dragon Quest".



DS "Bangai-O Spirits" zeigt oben, in welchem Levelsektor Ihr kämpft.



DS Fängt leicht an und wird schnell unfair – "Die Mumie: Das Grabmal...".

IM HANDEL

» Außerdem im August erhältlich

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Madden NFL 09	Electronic Arts	Sportspiel	50 Euro
SingStar Amped	Sony	Musikspiel	30 Euro

PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	65 Euro
Madden NFL 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Soulcalibur IV	Namco-Bandai	Beat'em-Up	65 Euro

XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Asterix bei den Olympischen Spielen	Atari	Sportspiel	60 Euro
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	65 Euro
Madden NFL 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Soulcalibur IV	Namco-Bandai	Beat'em-Up	65 Euro
Too Human	Microsoft	Action	70 Euro

Wii

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Madden NFL 09	Electronic Arts	Sportspiel	50 Euro
N+	Atari	Action	40 Euro
Off Road	Empire	Rennspiel	40 Euro
Pool Party	Southpeak	Sportspiel	40 Euro
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Focus	Geschicklichkeit	45 Euro
Soulcalibur Legends	Namco-Bandai	Action	60 Euro
Tischfußball 2008	505 Games	Sportspiel	40 Eruo

PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Madden NFL 09	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Puzzler	Ubisoft	Denken	40 Euro

DS

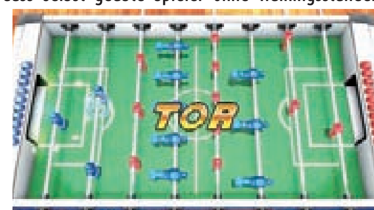
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Aquarium by DS	Jowood	Simulation	35 Euro
Boing! Docomodake	Ignition	Jump'n'Run	45 Euro
Di-Gata Defenders	Game Factory	Action	40 Euro
Fantasy Aquarium DS	Jowood	Simulation	35 Euro
International Athletics	THQ	Sportspiel	40 Euro
Madden NFL 09	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Mahjongg DS	Braingame	Denken	30 Euro
Mahjongg Ancient Mayas	Rondomedia	Denken	40 Euro
Mein persönlicher Yoga-Trainer	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Matchstick Puzzle by DS	JoWood	Denken	30 Euro
N+	Atari	Action	40 Euro
Paint by DS	JoWood	Denken	30 Euro
Paint by DS – Military Vehicles	JoWood	Denken	30 Euro
Prinzessin Lillifee: Meine wunderbare Welt	Tivola	Simulation	40 Euro
Puzzler	Ubisoft	Denken	40 Euro
Tischfußball 2008	THQ	Sportspiel	40 Euro

» Ausgewählte Casual Games

Tischfußball 2008 — Wii



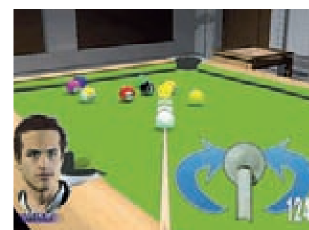
Auf diesen Sport hat keiner gewartet: Technisch indiskutabel weckt die verwaschene Grafik Erinnerungen an N64-Zeiten, flüssige Animationen sind ebenso Fehlanzeige wie Sprachausgabe. Die immer gleichen Soundeffekte bei Ballberührung und die nervige Musikkulisse vervollständigen den enttäuschenden Gesamteindruck. Leider wurde auch die bewegungssensitive Steuerung verbockt, weder der Stangenwechsel noch das Zielen klappen vernünftig. Die Männchen drehen sich so sensibel, dass selbst geübte Spieler ohne Trainingsstunden kein Land sehen und vorwiegend Eigentore schießen. Warum für das Hin- und Herschieben der Stangen der Nunchuk benötigt wird, bleibt unverständlich. Die Vierspieler-Option ist für die Katz, weil willige Mitspieler garantiert schnell das Weite suchen. Investiert das Geld lieber in Kneipenbesuche oder einen echten Tisch.



Pool Party — Wii



"Pool Party" erscheint in limitierter Auflage mit dem "Wii Wonderstick", einem aus vier Teilen bestehenden Queue-Aufsatz für die Wii-Remote. Diese Beilage ist genauso überflüssig wie das Spiel selbst: Mit dem langen Plastikstab fällt es schwer, durch die Menüs zu navigieren – vom eigentlichen Spielen ganz zu schweigen. Da hilft es nicht mehr viel, dass das Game verschiedene Tische, Regeln und Spielmodi bietet, da weder alleine noch im Duell mit einem menschlichen Mitspieler echte Stimmung aufkommt. Genre-Fans greifen lieber auf "Wii Play" zurück, dessen Pool-Minispiel eine bessere Steuerung und Ballphysik enthält und die beigelegte Remote tatsächlich Mehrwert darstellt.



Paint by DS — DS



"Paint by DS" entpuppt sich als waschechtes Malprogramm, in dem Ihr vorgegebene Bilder mit Hilfe des Stylus nachkoloriert. Dabei wählt Ihr zwischen Buntstiften, Öl- sowie Wasserfarben – allesamt mit ihren spezifischen Maleigenschaften. Leider ist der kleine DS-Screen zum exakten Pinselschwingen zu klein und an manchen Bildern sitzt Ihr eine halbe Ewigkeit. Trotzdem bietet die DS-Malerei dank beruhigender Musik Entspannung für zwischendurch, da sich angefangene Bilder speichern und später fortsetzen lassen.



Matchstick Puzzle by DS — DS



"Matchstick Puzzle by DS" von Ertain ist eine DS-Umsetzung der durch diverse Quiz-Sender bekannt gewordenen Streichholz-Umlege-Rätsel. Mit dem Stylus könnt Ihr die Feuerstiftchen einzeln aufnehmen, um sie zu drehen oder zu verschieben. Löst zahlreiche Puzzles, um schließlich den Rätselolymp zu besteigen. Die einblendbaren Tipps sind leider keine große Hilfe, allerdings dürft Ihr die aktuelle Aufgabe jederzeit überspringen. Die zweckmäßig gestaltete Knobelei reißt nicht vom Hocker, ist für zwischendurch aber okay.



Grand Theft Auto IV

» Der Stuntman von Liberty City

Im richtigen Leben wohnt Pascal Anderson in Hamburg und macht eine Ausbildung zum Altenpfleger. In der virtuellen "GTA IV"-Metropole Liberty City führt er zusammen mit seinem Bruder Marlon halsbrecherische Stunts aus, lässt sich aus einem Helikopter fallen, grinded mit einem Motorrad über ein Brückengeländer und springt mit Sportwagen von Hochhäusern. Die Aufnahmen der Spielszenen stellen die Brüder dann unter dem Künstlernamen 'Ultra Ben Buja' auf YouTube und erzielen mit manchen Clips über zwei Millionen Views. Eine exklusiv für MAN!AC produzierte Stunt-Collage war auf der DVD der Ausgabe 09/08 zu bewundern. Diesmal plaudern wir mit dem 26-jährigen Videospiel-Stuntman über sein Hobby.

MAN!AC: Woher kommt Dein Nick: Ultra Ben Buja?
Pascal: Ich weiß gar nicht mehr, wer auf den Namen gekommen ist, aber als Erster hieß mein selbsterstellter Charakter bei "Tony Hawks Pro Skater 3" Ben Buja. Später, als ich mir die Xbox 360 gekauft hatte, habe ich mich dort Ultra Ben Buja genannt.

Auf YouTube haben Eure "GTA"-Clips bis zu 2,6 Millionen Views – wie fühlt sich so ein Erfolg an?
Am meisten beeindruckte mich, als zwei fremde Leute in der U-Bahn über meine "GTA"-Stunt-Montage und den Poolsprung geredet haben.

Einige Szenen aus Deinen Stunt-Collagen wirken so, als hättest Du tagelang versucht, den perfekten Take zu produzieren. Wie bist Du vorgegangen? Hattest Du Hilfe?
Ich habe mich bei diesen schweren Szenen mit meinem Bruder abgewechselt, da doch recht häufig Frustration aufkam. Wir haben uns erst die richtigen Stellen für solche Stunts gesucht, die Möglichkeiten dort abgeschätzt und dann abwechselnd versucht, die Stunts, die wir uns dort vorstellten, zu schaffen. Hilfe hatten wir sonst keine, eher im Gegenteil, da das Aufnahmefenster auf dem PC doch ziemlich klein ist, das Spiel nur in ca. 15 Bildern pro Sekunde dargestellt wird und zu starken Rucklern neigt. Wir werden in naher Zukunft versuchen, unsere Aufnahmegeräte zu verbessern, so dass wir hoffentlich in HD-Qualität spielen und aufnehmen können.

Was ist Dein Lieblings-Vehikel im Spiel?
Der Gabelstapler! Nein, eher die NRG 900, sie eignet sich durch die hohe Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit am besten für waghalsige Stunts. Der einzige Nachteil ist, dass sich Niko ständig fliegend vom Motorrad löst und unvorsichtige Passanten erschreckt.

Wie zum Teufel hast Du den Sportwagen auf das Dach des Hochhauses bekommen?
Zuerst haben wir versucht, Vehikel mit Hilfe der Fensterwischer-Aufzüge auf die Gebäude zu transportieren. Leider ging es nicht, da zum Beispiel das Motorrad einfach durch den Boden des Aufzuges fällt. Dann haben wir versucht, mit den Rotoren eines Helikopters die Autos auf die Dächer zu schleudern. Das hat auch einmal geklappt, aber ist doch ziemlich umständlich. Später benutzten wir schlicht und einfach die Cheats, da wir sonst keine andere Möglichkeit gesehen haben.

Wie kamst du auf die Idee, vom Helikopter aus in den Kühlturm zu springen?
Naja, dieser Kühlturm sieht doch sehr einladend aus. Außerdem habe ich herausgefunden, dass man auf fast alle schrägen Oberflächen in einem gewissen Winkel aufprallen kann und Niko es sehr häufig überlebt.

Du hast viel ausprobiert und bist sicherlich auf den ein oder anderen Bug gestoßen. Was waren Deine Bug-Highlights?
Sicherlich der gespenstische Hotdog-Stand, zu sehen in meinem zweiten Bloopers-Video. Der Hotdog-Stand wirkt wie lebendig, bewegt sich ruckelnd und zuckelnd über den Boden und hinterlässt eine Schleifspur. Außerdem noch die Schaukelkanone, von der man hunderte Meter weit abgeschossen wird. Den Bug habe ich nicht selbst herausgefunden, sondern auf YouTube gesehen. Das funktioniert aber nur online richtig, da man dort bei



Pascal und Marlon wollen unerkannt bleiben. Logisch, die Fahrzeuge für ihre Stunts sind schließlich alle geklaut!

Kollisionen nicht aus dem Auto geschleudert wird.

Hast Du Tipps für Spielevideo-Anfänger? Wie geht man am besten vor?
Man sollte sich auf jeden Fall Zeit lassen mit den Produktionen und nicht sofort den erstbesten Take nehmen – ruhig ein paar Mal versuchen, bis man hundertprozentig zufrieden ist. Noch etwas: Wenn Ihr ein Video herstellen wollt, das besonders auf die Musik passen soll, dann legt zuerst die Musik fest und bearbeitet daraufhin das Videomaterial.





Soulcalibur IV » The King of Fighters 2008

Capcom vs. Sony vs. Marvel vs. Midway vs. Nintendo – mit dem Charakter-Editor von "Soulcalibur IV" erschafft Ihr das Prügelspiel Eurer Träume.

Sub-Zero streckt Ken nieder, Hulk schleudert M. Bison durch den Ring, Ryu Hayabusa schlitzt Kratos auf und Link schlägt Altaïr k.o. – bislang existierten derartige Szenarien nur im Reich der Fantasie. Doch "Soulcalibur IV" gibt Euch ein Werkzeug an die Hand, mit dem solche Szenen möglich sind – den Charakter-Editor. Habt Ihr etliche Stunden im Solo-Modus verbracht, sollte Euer Bankkonto reich gefüllt sein; wir sprechen von einem mindestens sechsstelligen Betrag. Dann habt Ihr genug Kohle angehäuft, um im Editor kräftig shoppen zu gehen: Coole Helme, edle Textilien und lustige Waffen kosten nämlich eine ganze Menge Asche. Dann aber stehen Euch (fast) alle Möglichkeiten offen: Dank der zahlreichen Items und freien Farbeinstellungsmöglichkeiten baut Ihr Eure Lieblingshelden nach – Filmstars, Comic-Kämpfer, Fantasy-Gestalten und natürlich Videospiel-Ikonen.

Erstellt Ihr einen Kämpfer von Grund auf neu, solltet Ihr 15 Minuten Zeit mitbringen. Folgt Ihr unseren detaillierten Angaben, die neben den Figuren stehen, sind Ryu, Xena & Co. fix erstellt. Doch auch wir stießen an die Grenzen der Charakter-Modifikation: So können etliche Ausrüstungsgegenstände nur von Männern oder Frauen getragen werden – deswegen haben wir für Werbefigur Ronald McDonald und "Zelda"-Held Link eine Frau als Grundlage genommen.

Editor ohne Grenzen?

Ebenfalls schade ist, dass Kleidungsstücke für eine Körperpartie nicht übereinander getragen werden können. Wo es beim Editor eines Rennspiels sogar gewünscht wird, dass sich mehrere Layer einer Lackierung überlagern können, ist es bei "Soulcalibur IV" nicht möglich, eine Kämpferin mit Top, Jacke und einem Köcher auszustatten. Dann hilft nur der Griff in die Trickkiste: Durch eine Veränderung der Hautfarbe wird das Oberteil nachgeahmt, die bunten Beine wiederum mit einer Leggins in Hautfarbe kaschiert. Ein weiteres Manko sind die wenigen Gesichter und Frisuren – lange Bärte fehlen zum Beispiel. Auch eine richtig feiste Kämpferbraut ist nicht drin – das Wachstum beschränkt sich auf die Oberweite. Die "Star Wars"-Figuren sowie die Bonuskämpfer aus der Feder japanischer Mangazeichner weigern sich gar, ihre Klamotten abzulegen oder sie anderen Kombattanten auszuborgen. Besonders ulkig sind dagegen die (sündhaft teuren) letzten Waffen aller Fighter: Nightmare bringt einen Tintenfisch mit, Talim zwei hölzerne Okarinas – die haben wir natürlich verwendet, um "Zelda"-Held Link den letzten Schliff zu verpassen. Und jetzt viel Spaß beim Betrachten und Nachbauen unserer selbst erstellten "Soulcalibur IV"-Kämpfer – Fortsetzung nicht ausgeschlossen. *ms*



PS3 Videospiel-Premiere: "Zelda"-Held Link misst sich mit "Street Fighter"-Legende Ken – das alles im Spiel "Soulcalibur IV".



MARIO

bekannt aus: "Super Mario"

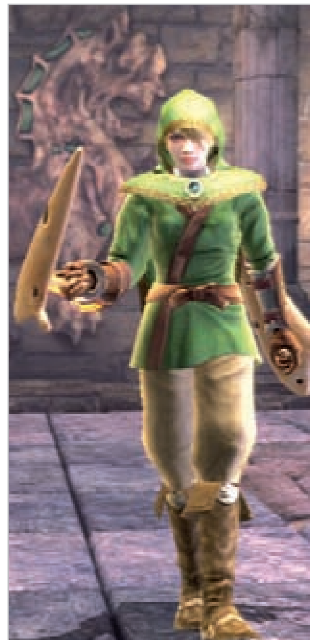
Stil: Astaroth

Waffe: Trümmerhammer



AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE
Soldatenhut	9 02 16 / 9 02 16 / 9 02 16
–	–
–	–
–	–
Kettenanzug	9 02 13 / 9 02 13
Lederhemd	9 42 18
Lederhandschuhe	0 01 01
Beinkleid	9 42 18
Shinobi-Tabi	0 01 32
Asagutsu	0 01 32 / 0 01 32
–	–

MODELL-INFO
Körperbau: +50 Muskeln: -50
Haare: Geschäftslook
Männergesicht 6
2 02 27
0 08 32
9 39 14
1 19 01
9 63 17



LINK

bekannt aus: "The Legend of Zelda"

Stil: Talim

Waffe: Okarina



AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE
Kapuze der Priesterin	8 20 20 / 9 09 20
–	–
Katzenkragen	6 12 09
–	–
Ärmelloses Hemd	0 02 01
Hanfkimono	6 20 23 / 4 05 19 / 4 05 19
Atalantas Handschuhe	6 06 23 / 6 12 09 / 6 06 20 / 11 06 01
Lederhose	4 09 19 / 6 20 23
–	–
Reisestiefel	6 08 25 / 6 08 25
–	–

MODELL-INFO
Körperbau: -50 Muskeln: -16
Haare: fransig durchgestuft
Frauengesicht 4
9 09 13
3 06 24
3 06 24
1 13 04
7 16 19

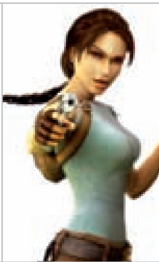


LARA CROFT

bekannt aus: "Tomb Raider"

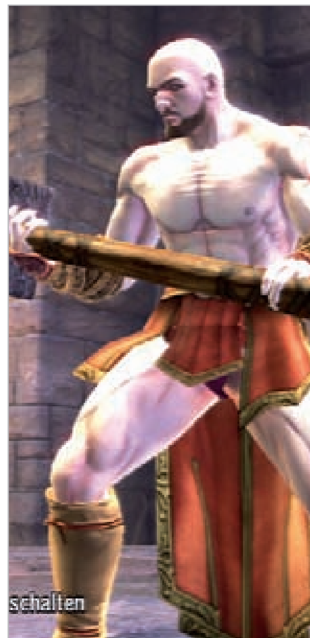
Stil: egal

Waffe: egal



AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE
–	–
Runde Brille	2 09 32 / 9 01 32
–	–
–	–
Ärmelloses Hemd	3 36 09
–	–
Seidenhandschuhe	0 01 32
–	–
–	–
Lederstiefel	7 07 23
–	–

MODELL-INFO
Körperbau: +50 Muskeln: -50
Haare: geflochten
Frauengesicht 6
5 04 25 / 7 49 05
3 06 24
3 06 24
4 07 03
5 02 32

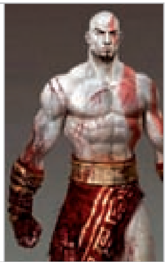


KRATOS

bekannt aus: "God of War"

Stil: Rock

Waffe: Onslaught



AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE
–	–
–	–
–	–
–	–
Schutztattoo	9 03 13
–	–
Asura-Armbänder	7 03 17 / 7 03 17 / 7 08 17
Paladins Panzergürtel	7 03 17 / 7 11 13 / 7 03 17 / 7 03 17
Bandage	7 03 17
Shinobi-Beinschienen	4 07 18 / 7 03 17 / 7 03 17
–	–

MODELL-INFO
Körperbau: -10 Muskeln: +50
Haare: –
Männergesicht 14
–
3 06 24
3 06 24
2 01 01
7 62 23

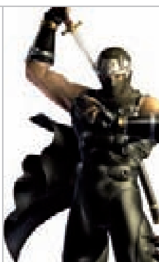


RYU HAYABUSA

bekannt aus: "Ninja Gaiden"

Stil: MItsurugi

Waffe: Shishi-Oh



AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE
Ninjamaske	0 01 32 / 0 01 01 / 0 01 01
–	–
Ryukyu-Halstuch	9 01 32
–	–
Verwalteranzug	9 01 32 / 4 01 32
–	–
Ahigaru-Handschuhe	3 01 32 / 8 11 11
Edler Anzug	6 01 32 / 0 42 21 / 9 10 02
Bandage	0 01 32
Shinobi-Beinschienen	–
–	–

MODELL-INFO
Körperbau: -48 Muskeln: +36
Haare: Teilglatze
Männergesicht 10
4 03 24
0 01 32
9 17 19
2 11 07
7 34 14



ALTAIR

bekannt aus: "Assassin's Creed"

Stil: Taki

Waffe: Mörderdolch

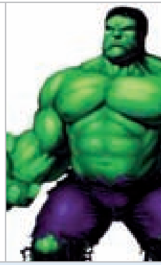


AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE
Todesmantel	6 01 07
–	–
–	–
–	–
–	–
Zhuque Changpao	6 01 01 / 6 02 32 / 9 62 24 / 6 01 32
Ashigaru-Handschuhe	6 01 08 / 6 01 01
Edler Anzug	6 01 10 / 6 01 01 / 6 01 01
Shinobi-Tabi	6 06 22
Shinobi-Beinschienen	5 06 22 / 5 06 22 / 5 06 22
–	–

MODELL-INFO
Körperbau: -38 Muskeln: +6
Haare: –
Männergesicht 15
–
3 06 24
3 06 24
0 12 17
7 38 30



HULK



bekannt aus: Comics, Cartoons, Spielfilmen

Stil: egal

Waffe: egal

AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE	MODELL-INFO
–	–	Körperbau: +50 Muskeln: -6
–	–	Haare: Draufgänger
–	–	Männergesicht 12
–	–	6 01 32
–	–	3 06 24
–	–	3 06 24
–	–	6 26 15
Narrenbundhose	9 42 15 / 9 42 15	7 52 04
–	–	
–	–	
–	–	



MYSTIQUE



bekannt aus: X-Men-Comics & -Filme

Stil: egal

Waffe: egal

AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE	MODELL-INFO
–	–	Körperbau: -16 Muskeln: +22
–	–	Haare: Cornrows
–	–	Frauengesicht 5
Schuppenkostüm	9 41 14	9 06 19
–	–	9 42 15
–	–	9 11 15
–	–	9 41 21
–	–	9 41 24
–	–	
–	–	
–	–	



XENA

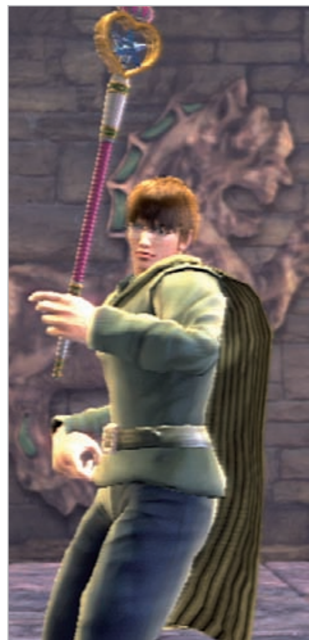


bekannt aus: der gleichnamigen TV-Serie

Stil: Cassandra

Waffe: Katzbalger

AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE	MODELL-INFO
–	–	Körperbau: +50 Muskeln: +1
–	–	Haare: Prinzessin lang
–	–	Frauengesicht 8
–	–	7 01 32
–	–	3 06 24
Spiralbrustpanzer	2 02 32 / 8 09 22	3 06 24
–	–	2 08 08
Römischer Gürtel	0 01 32 / 0 01 32	9 01 32
Shinobi-Tabi	0 64 32	
Skorpionbeinschienen	0 64 32	
–	–	



HARRY POTTER



bekannt aus: der gleichnamigen Buch- & Filmreihe

Stil: Amy

Waffe: Zauberstab

AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE	MODELL-INFO
–	–	Körperbau: -50 Muskeln: -50
Runde Brille	2 09 31 / 0 01 01	Haare: kurz
Shinobi-Mantel	2 17 25 / 7 12 10	Männergesicht 1
–	–	8 07 31
–	–	3 06 24
Baumwollhemd	1 27 21 / 1 26 24	3 06 24
–	–	2 10 07
Beinkleid	5 39 28	0 01 01
–	–	
Kung-Fu-Schuhe	0 44 24 / 0 30 02	
–	–	



ROTKÄPPCHEN



bekannt aus: Grimms Märchen

Stil: Cassandra

Waffe: Bäckerstochter

AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE	MODELL-INFO
Kapuze der Priesterin	9 03 17 / 19 03 17	Körperbau: -50 Muskeln: -50
–	–	Haare: Märchenlocken
–	–	Frauengesicht 1
–	–	3 08 16
–	–	3 06 24
Rüschenbluse	6 38 18	3 06 24
–	–	0 13 04
Rüschenrock	6 38 18 / 9 04 23 / 0 44 01 / 0 44 01	0 01 01
Kurze Socken	0 01 01	
Huavinschuhe	5 01 32 / 1 34 30 / 4 01 32 / 1 01 32	
–	–	



RONALD MCDONALD



bekannt aus: der McDonalds-Werbung

Stil: Cervantes

Waffe: Gurgelritzer

AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE	MODELL-INFO
–	–	Körperbau: -50 Muskeln: -50
–	–	Haare: Afro
–	–	Frauengesicht 3
–	–	9 63 17
Saumkostüm	0 01 01 / 9 63 16	3 06 24
Lederwaffenrock	9 11 11 / 9 63 13 / 9 63 15 / 9 11 11	3 06 24
–	–	1 01 01
Bestickte Unterhose	9 11 11 / 9 11 11	0 01 01
–	–	
Lederschuhe	9 62 17 / 9 63 20	
–	–	



SUB-ZERO



bekannt aus: "Mortal Kombat"

Stil: egal

Waffe: egal

AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE	MODELL-INFO
Ninjamaske	6 01 32 / 6 01 32 / 6 01 32	Körperbau: -1 Muskeln: +29
–	–	Haare: –
–	–	Männergesicht 12
Feldherren-schulterschutz	6 01 32 / 6 01 01	–
–	–	3 06 24
Trainingshemd	6 39 14 / 6 01 32 / 6 01 32	0 01 01
Ashigaru-Handschuhe	6 39 14 / 6 39 32	0 09 03
Bundhose	9 01 32 / 0 42 21 / 9 10 02	7 12 17
Shinobi-Tabi	6 39 14 / 0 64 32 / 3 01 32 / 3 03 32	
Ashigaru-Beinschienen	0 01 32	
–	–	



RAIDEN



bekannt aus: "Mortal Kombat"

Stil: egal

Waffe: egal

AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE	MODELL-INFO
Riedgras-sonnenschirm	6 07 16 / 6 01 32	Körperbau: -26 Muskeln: +22
–	–	Haare: Haarknoten
Henkersring-kragen	0 01 32 / 0 01 32	Männergesicht 10
Feldherren-schultersch.	6 01 32 / 6 01 32	6 01 32
Ursupator-anzug	0 01 01 / 0 01 01	3 06 24
Trainingshemd	8 36 12 / 0 01 31 / 3 01 32	3 06 24
Ryukyu-Feld-handschuhe	1 01 32 / 0 01 32	0 01 04
Beinkleid	1 01 01	0 01 01
Bandage	6 01 01	
–	–	
–	–	



KEN



bekannt aus: "Street Fighter"

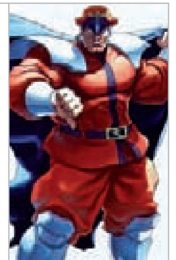
Stil: egal

Waffe: egal

AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE	MODELL-INFO
–	–	Körperbau: -2 Muskeln: +44
–	–	Haare: mittellanger Schnitt
–	–	Männergesicht 2
–	–	9 11 15
–	–	3 06 24
Trainingshemd	6 02 18 / 6 02 18 / 6 01 32	3 41 16
Lederhand-schuhe	6 01 32	4 06 04
Beinkleid	6 02 18	7 56 10
–	–	
–	–	
–	–	



M. BISON



bekannt aus: "Street Fighter"

Stil: egal

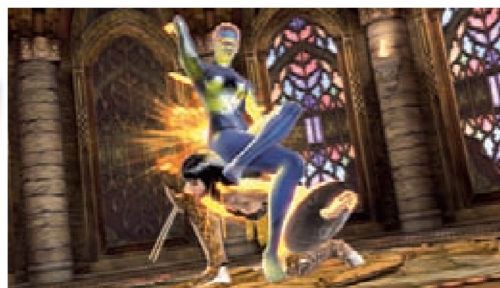
Waffe: egal

AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNGSFARBE	MODELL-INFO
Soldatenhut	7 02 15 / 7 02 15 / 9 01 32	Körperbau: +34 Muskeln: +10
–	–	Haare: Sturmfrisur
Shinobi-Mantel	7 01 32 / 7 01 32	Männergesicht 15
Feldherren-schulterschutz	4 15 02 / 4 15 02	3 01 32
–	–	3 06 24
Baumwoll-hemd	7 02 15 / 7 01 32	3 06 24
Ashigaru-Handschuhe	4 15 02 / 7 02 15	5 10 07
Beinkleid	7 02 15	0 01 01
–	–	
Wächterstiefel	2 01 13 / 7 01 32	
–	–	

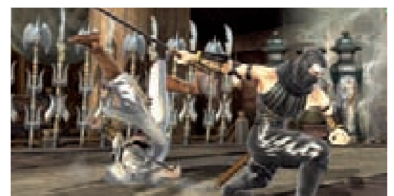
NOCH MEHR KLEIDER



Für Eure Charakter-Kreationen braucht Ihr eine größtmögliche Auswahl an Items. Wer fleißig Erfolge erbeutet, freut sich bei jedem fünften Mal über einen Schwung an freigeschalteten Items. Für gut einen Euro ziehen sich Xbox-360-Zocker das Paket 'Benutzerdefinierte Ausrüstung 1' aus dem Netz und freuen sich über ein gutes Dutzend neuer Kleidungsstücke (u.a. aus dem Serien-Erstling). Besitzer der nur in den USA erhältlichen Premium-Editionen haben mittels eines Zahlencodes Zugriff auf zehn exklusive Items. Bislang nur auf Xbox 360 als Download verfügbar ist der Soundtrack von "Soul Calibur": Für horrende 1.200 Punkte (ca. 15 Euro) lauscht Ihr den 17 Stücken der Dreamcast-Episode – vor allem angesichts der Download-Kosten für das gesamte Spiel (ca. 10 Euro) Preis-Leistungs-technisch ein schlechter Scherz.



PS3 X-Woman Mystique zwingt Xena in die Knie.



PS3 Ninja Hayabusa schlitzt Altaïr auf.



PS3 Zum Brüllen: Mit Lizardmans Fleischkeulen-Waffen vermöbelt der böse Wolf das arme Rotkäppchen.

Battlefield Bad Company

» Der Weg zum Elite-Soldaten

1) KANONENFUTTER

Gegen KI-Soldaten ist's nicht schwer, online dafür umso mehr: Nachdem wir uns an zwei gemütlichen Abenden durch den Einspieler-Modus geballert haben, betreten wir mit einem guten Gefühl das Internet-Schlachtfeld. Dort müssen wir allerdings feststellen, dass unser Training nahezu umsonst war: Alle mächtigen Instrumente muss man hier erneut freispielen, außerdem sind die Einsteigerwaffen alles andere als wirksam. Etwa das erste Scharfschützengewehr streckt den Feind nur bei einem exakten Kopftreffer nieder und benötigt viel Zeit beim Durchladen – da ist der angeschossene Gegner schon längst über alle Berge. Spontane Abhilfe soll das 'Find all Five'-Programm (siehe Tabelle) verschaffen, das uns allerdings gehörig auf den Keks geht: Statt zu spielen, sollen wir Newsletter abonnieren und uns auf der Webseite registrieren. Spam im Tausch für Extrawaffen? Ganz schön frech. Aber es kommt noch schlimmer: Ausgerechnet das bessere Scharfschützengewehr erfordert eine Vorbestellung des Spiels, was jetzt nicht mehr möglich ist. Auch die Online-Demo wollen wir nicht mehr spielen, nachdem wir die Vollversion erworben haben: Uns bleibt nichts anderes übrig, als für die ersten Beförderungen als Kanonenfutter zu dienen – wer die "Gold"-Version besitzt, hat einen erfreulicheren Einstieg!

FINDET ALLE FÜNF!

KLASSE	EXTRAWAFFE	BEDINGUNG
Aufklärer	QBU-88 Sniperrifle	Vorbestellung des Spiels (nicht mehr möglich)
Spezialist	UZI Maschinenpistole	Erreicht den vierten Rang in der Online-Demo
Sprengstoffexperte	USAS-12 Shotgun	Registriert Euch auf der Homepage und checkt den Status
Sturmsoldat	F2000 Sturmgewehr	Registriert frühere "Battlefield"-Episoden auf Battlefield.com
Versorgungssoldat	M60 Maschinengewehr	Abonniert den "Bad Company"-Newsletter online





PS3 Ohne Extras wie den Heil-Injektor hat die Klassenwahl anfangs wenig Sinn: Wir wählen den Sturmsoldaten und leisten Feuerschutz.



PS3 Als Copilot können Einsteiger prächtig ins Gefecht finden: Ballert mit dem MG auch auf Panzer, um Assistenzpunkte abzuräumen.

2) SPEZIALISTEN

Für Siege, Eroberungen und Abschüsse kassiert man Erfahrungspunkte, mit denen man befördert wird: Dafür erhält man Credits, die sich gegen Ausrüstung tauschen lassen. Aber welche Wahl ist ideal? Schließlich hält sich das Handbuch weitgehend bedeckt und im Einspieler-Modus durften wir nur einen Teil der Extras ausprobieren. Wer schnell aufsteigen will, investiert seine Credits in eine Soldatenklasse, statt mehrere halbherzig aufzubauen: Ihr müsst Euch spezialisieren. Die Qual der Wahl bleibt jedem Spieler selbst überlassen, Eure bevorzugte Taktik entscheidet – verschafft Euch einen Überblick!



PS3 Das MG macht dicke Löcher, deshalb ist der Versorgungssoldat auch anfangs eine nützliche Alternative zum Sturmsoldaten.

AUFKLÄRER

AUSRÜSTUNG: Handfeuerwaffe, Bewegungsmelder, Lasermarker
Der Scharfschütze verkriecht sich in Büschen und auf felsigen Anhöhen, um den Feind aufs Korn zu nehmen – entweder mit der Sniperrifle oder mittels Lasermarker und Fernlenkrakete. Mit dem Bewegungsmelder kann der Aufklärer nahestehende Feinde auf der Karte markieren: Haltet Euch damit den Rücken frei und warnt Kameraden vor Hinterhalten. Im Team mit dem Versorgungssoldaten ist der Sniper am mächtigsten: Ihr müsst mit heftigem Gegenfeuer rechnen!



Stört den Nachschub und schaltet via Lasermarker Panzer und Jeeps aus.

SPEZIALIST

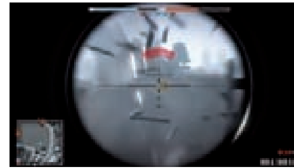
AUSRÜSTUNG: Handgranate, Leuchtpistole, Sprengstoff mit Fernzünder
Wer sich auskennt, kann mit dem Spezialisten allerhand fiese Taktiken ausarbeiten: Mit dem Sprengstoff legt Ihr Fallen, die Ihr aus sicherer Entfernung zündet – etwa um eine Goldkiste oder Fahne. Die Leuchtpistole markiert Feinde und Vehikel für Raketenwerfer, die dann automatisch ihr Ziel treffen. Dabei muss sich der Spezialist bedeckt halten: Die MP mit Schalldämpfer nutzt nur auf kurze Distanz und ermöglicht lautloses Beseitigen – der Schuss ist nicht im Radar zu sehen.



Markiert feindliche Vehikel mit der Leuchtpistole und zündet Sprengfallen.

SPRENGSTOFFEXPERTE

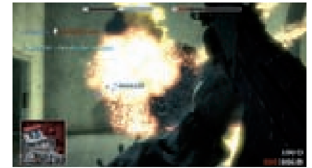
AUSRÜSTUNG: Handgranate, Panzerabwehrmine, Raketenwerfer
Für den Sprengstoffexperten entscheiden sich Profis: Die Shotgun nutzt nur im Nahkampf und der Raketenwerfer kann zwar Helis und Panzer brechen, erfordert bei beweglichen Zielen aber viel Übung. Wer allerdings Fahrtrouten und Brennpunkte der Map genau kennt, kann mit Panzerabwehrminen und Raketenbeschuss eine Fahne gegen übermächtige Feinde verteidigen. Allerdings braucht Ihr den Feuerschutz von Kameraden, die sich um anstürmende Soldaten kümmern.



Markierte Vehikel lassen sich auch bei schlechten Sichtverhältnissen treffen.

STURMSOLDAT

AUSRÜSTUNG: Handgranate, Auto-Injektor, Granatgewehr
Einsteiger und offensive Spieler bevorzugen die Feuerpower des Sturmsoldaten: Das Sturmgewehr ist auf kurze wie weitere Distanz effektiv und mit dem Granatwerferaufsatz lassen sich Wände und MG-Nester auf Knopfdruck beseitigen – sofern Ihr die ballistische Flugbahn einschätzen lernt. Dank dem Auto-Injektor kann sich der Sturmsoldat sogar heilen, was Soloeinsätze hinter den feindlichen Linien möglich macht. Im Eroberungs-Modus kann man so jede Menge Punkte machen.

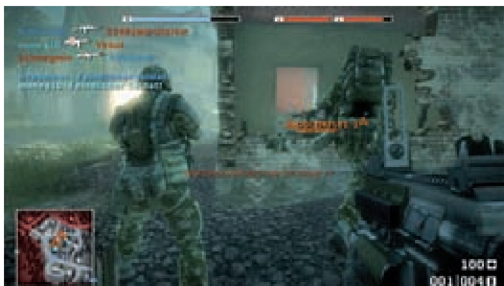


Er macht den Weg frei: Mit dem Granatwerfer sprengt Ihr eigene Pforten.

3) GEMEINSAM STARK

Manche Werkzeuge nutzen nur im Zusammenspiel mit Kameraden. Allein deshalb ist es sinnvoll, eine Squad aus vier Spielern zu bilden: Gefallene Kameraden können sich direkt bei ihrer Squad wiederbeleben lassen, so verliert Ihr in der Hitze des Gefechts nicht den Anschluss.

Außerdem sind so Stoßtrupptaktiken möglich: Nur ein Squad-Mitglied muss den Durchbruch schaffen, dann können in einer Feuerpause die Kameraden wieder mit einsteigen – solo müsstet Ihr in der Basis beginnen. Allerdings sollte sich die Squad einigen, wer welche Aufgabe übernimmt: Dank des Auto-Injektors kann ein Trupp aus Sturmsoldaten zwar scheinbar lange durchhalten, gegen Panzer und Helikopter ist die Squad aber machtlos – sprecht Euch mit Freunden ab und investiert Credits in verschiedene Waffengattungen!



PS3 Eine Squad ist nur erfolgreich, wenn sie Aufgaben und Aufstellung verteilt – haltet Abstand!



PS3 Einsteiger machen sich mit dem Verteilen von Medipacks beliebt und räumen massig Punkte ab.

VERSORGUNGSSOLDAT

AUSRÜSTUNG: Elektrowerkzeug, Mörserschlag, Medikit
Mit dem leichten Maschinengewehr und dem Mörserschlag richtet der Versorgungssoldat viel Schaden an. Allerdings taugt er nicht für Soloeinsätze, weil ihn sein lautes Mundwerk beim Ablegen von Medikits verrät. Mächtig ist das Elektrowerkzeug: Damit taugt er vor allem als Jeep- und Transporterfahrer sowie MG-Schütze im Panzer, weil beim Verlassen dieser Positionen die Hauptwaffe des Vehikels besetzt bleibt.



Nichts für bewegliche Ziele: Der Mörserschlag folgt nach einigen Sekunden.

4) IM GOLDRAUSCH

Der neue 'Gold Rush'-Modus macht die Kämpfe um Basen taktischer: Statt eine Position zu erobern und dann bis zur Übernahme in einer Ecke zu kauern, muss man jetzt zwei Aufgaben erfüllen. Erst gilt es, den Sprengsatz am Gold zu installieren, dann die Position bis zum Ablaufen des Countdowns zu verteidigen. Dazu muss das Team nicht am Gold verharren, sondern kann selbiges auch aus der Entfernung absichern: Der Feind erwartet Euch am Zielpunkt, also sucht Euch eine geeignete Position für einen Flankenangriff! Weil Angreifer und Verteidiger jede Runde wechseln, kennt man schnell die Laufrouten der Gegner aus eigener Erfahrung – einfach praktisch.



PS3 Sobald die Bombe tickt, solltet Ihr Euch in eine sichere Stellung zurückziehen.

5) DIE EROBERUNG

Seit dem Update 1.10 dürft Ihr "Battlefield Bad Company" auch im traditionellen Conquest-Modus spielen: Hier streiten die Teams um Flaggen, die sie an Fahnenmasten hissen müssen – es reicht, wenn sie sich in die Nähe des Mastes begeben. Das ist jedoch nicht der einzige taktische Unterschied: Es stehen nicht nur zwei Frontfahnen zur Auswahl, sondern die aller Basen auf der Map. Je mehr Fahnen ein Team kontrolliert, desto mehr Positionen gilt es zu verteidigen. Deshalb könnt Ihr Euch solo ganz frech ins feindliche Hinterland schleichen und dort einsam wehende Fahnen abräumen. Auf den großen Karten für 24 Spieler garantiert zudem der Blitzstart flotte Beförderungen.



PS3 Erfahrungspunkte durch Fahnenwechsel: Wer die Fahne eisern bewacht, macht kaum Punkte.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Ratchet & Clank: Quest for Booty

PS3



PS3 Das kennen Serien-Fans: Lombax Ratchet hat keine Angst vor Gegnern und rückt Robopiraten mit seinem Arsenal auf die Pelle.



PS3 Die Rätselkomponente wurde erweitert: Kompliziert sind die mit einem modifizierten Schraubenschlüssel zu lösenden Aufgaben aber nie.

Beim letzten 'großen' Abenteuer von Sonys langlebigem Jump'n'Run-Duo ließ der Schluss viele Fragen offen – am Ende verschwand Clank irgendwohin und Ratchet blieb ratlos zurück. Um Fans nicht gleich zwei Jahre im Dunkeln zu lassen, schiebt Insomniac jetzt eine Mini-Episode als Download-Spiel ein. "Quest for Booty" schließt unmittelbar an die Ereignisse von "Tools of Destruction" an; es geht also darum, Clanks Aufenthaltsort zu finden. Entsprechend steuert Ihr diesmal ausschließlich Ratchet, was sich auf den Spielablauf auswirkt. Denn ohne seinen kleinen mechanischen Kumpel kann der Lombax wie gewohnt laufen, springen und schießen – Gleitflüge oder



PS3 Die altbekannten Rutschpartien auf Magnetschienen lockern das Geschehen auf.

Passagen mit kommandierbaren Drohnen fallen aber weg. Auch sonst haben die Entwickler die 'Downloadtitel sind Zwischendurch-Häppchen'-Maxime etwas zu ernst genommen: So könnt Ihr keine Waffen erwerben (das beschränkte Arsenal ist stets vorgegeben), die Storysequenzen sind witzig, aber schlichter inszeniert und der Umfang fällt gering aus. Ihr turnt durch wenige Szenarien und seid nach gut zwei Stunden schon beim Finale – das dann doch keine richtigen Erklärungen liefert. Auch technisch wurde anscheinend der große Aufwand gescheut: Die Grafik sieht zwar nicht schlechter aus als beim Vollpreis-Vorgänger, kommt dafür aber deutlich öfter ins Stocken.

Als Mittel gegen "Ratchet & Clank"-Entzugserscheinungen ist "Quest for Booty" hilfreich, doch etwas mehr hätten wir schon erwartet.

RATCHET & CLANK: QUEST FOR BOOTY

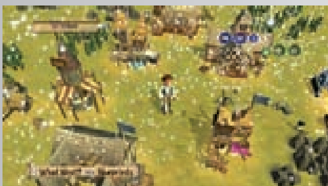
Hersteller Sony
Preis noch nicht bekannt

SPIELSPASS

FAZIT: Gute Mini-Episode der Hüpfserie, der es aber an Länge und Einfallsreichtum mangelt.

7 von 10

KURZMELDUNGEN



DOWNLOADS • NinjaBee haben sich u.a. mit "Band of Bugs" als Spezialisten für etwas strategielastigere Xbox-Live-Arcade-Titel etabliert und pflegen diesen verdienten Ruf auch mit ihrem nächsten Spiel: "A Kingdom of Keflings" entpuppt sich als friedfertige Mischung aus "Viva Piñata" und "SimCity" – marschiert als freundlicher Gigant durch die Gegend und baut mittels einfachem Ressourcen-Management ein Dorf für Eure kleinen Schützlinge. Ein Termin steht noch nicht fest, aber voraussichtlich ist es diesen Herbst soweit.

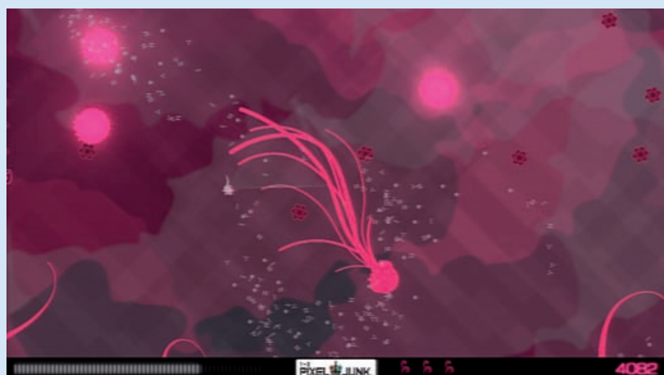
DOWNLOADS • Wie versprochen können Autonarren seit Anfang August im Videoshop von "Gran Turismo 5 Prologue" nach Herzenslust PS-starke TV-Shows und Reportagen rund um ihr liebstes Fortbewegungsmittel erwerben. Die endgültigen Preise wurden noch nicht bekannt gegeben, zum Einstand kostet jede Folge (lange Sendungen wurden allerdings in zwei Downloads zerstückelt) knapp 1 Euro und kann dafür innerhalb von 14 Tagen angesehen werden. Speziell das britische "Top Gear"-Magazin lohnt einen Blick – bleibt nur zu hoffen, dass Sony nach der Schnupperzeit nicht zu gierig wird.

ONLINE • Seit kurzem lässt sich "Games for Windows Live" kostenfrei nutzen, was nicht nur PC-Spielern etwas bringt: Alle Spiele, bei denen PC- und Xbox-360-Zocker gegeneinander antreten können, sind für eine Weile auch gratis (bzw. mit einem Silber-Konto) online auf der Konsole spielbar. Das betrifft "Shadowrun", "Universe at War" und "Lost Planet: Colonies Edition" und gilt solange, bis im Herbst das nächste Dashboard-Update stattfinden wird.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

PixelJunk Eden

PS3



PS3 Sieht abstrakt aus, ist einfach zu begreifen, aber nur schwer zu meistern: Die Schwingerei und Samensammlerei fällt knifflig aus.



PS3 In späteren Abschnitten machen Euch Gegner und Untergründe, auf denen Ihr nicht schwingen könnt, das Leben schwer.

Nach Rennspiel ("PixelJunk Racers") und Echtzeitstrategie ("PixelJunk Monsters" versucht sich Q-Games am Geschicklichkeits-Genre. Für "PixelJunk Eden" verabschieden sich Dylan Cuthbert und seine japanischen Entwickler von realistischen Szenarien und setzen voll auf Abstraktion: Als kleiner Grimp seid Ihr in bunten Gärten unterwegs und müsst Samen sammeln, um damit neue Pflanzen wachsen zu lassen. Diese ebnen Euch den Weg zu den leuchtenden 'Spectra'-Objekten.

Klingt verwirrend und konfus? Ist es eigentlich nicht, denn das Spielprinzip darunter begreift Ihr schnell: Euer kleines Kerlchen bewegt sich nur durch Hüpfer, alternativ kann es Seidenfäden an Objekten festmachen und im Kreis schwingen – das erinnert an die Vorgehensweise vom frühen Xbox-Live-Arcade-Titel "Wik: Fable of Souls". Berührt Ihr bestimmte umherfliegende Objekte, platzen diese in kleine Teilchen, die leere Kreise füllen. Aus denen sprießen bei Kontakt besagte Pflanzen und lassen Euch so neue Höhen erreichen. In der Praxis funktioniert das sehr gut, sobald Ihr Euch an die ungewöhnliche Fortbewegungsweise gewöhnt habt. Reizvoll wird das Geschehen durch die ungewöhnliche Aufmachung: Die abstrakten Gärten setzen auf schlichte Formen und prägnante Kolorierung, während im Hintergrund minimimalistische Elektrobeats wummern – das könnte sogar weniger eingefleische Zocker anlocken, zumal bis zu drei Grimps gleichzeitig rumturnen dürfen.

Leider taucht ein Problem auf, das schon bei "PixelJunk Monsters" den Spaß bremste: "Eden" wird sehr schnell sehr knifflig. Die weitläufigen Levels sind nicht leicht zu erkunden, ein Zeitlimit macht Euch ständig das Leben schwer. Bei falsch kalkulierten Sprüngen landet Ihr im Handumdrehen wieder ganz unten. Das frustet und macht das Ganze mehr zu einem Fall für Profis – die kriegen dafür ein ungewöhnliches Erlebnis.

PIXELJUNK EDEN
Hersteller Q-Games
Preis ca. 8 Euro

SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Ästhetisch reizvoller Geschicklichkeitstest, der viel Frustpotenzial birgt.

Neue Download-Spiele: Ende Juli / Anfang August

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Elefunk	Sony	PS3	–	Witziger Brückenbaukasten mit etwas fummeliger Steuerung (Test in MAN!AC 08/08).	10 €	7 von 10
Fatal Inertia EX	Koei	PS3	–	Verbesserte Version des leidlich spannenden "Wipeout"-Klons (Test auf Seite 66).	20 €	6 von 10
PixelJunk Eden	Q-Games	PS3	–	Stilvolles und leider arg kniffliges Geschicklichkeitsspiel mit Schwung (Test auf Seite 65).	10 €	7 von 10
1942: Joint Strike	Capcom	360	–	Kompetente, etwas hektisch inszenierte Neuauflage des Oldies (Test in MAN!AC 07/08).	10 €	6 von 10
Bionic Commando Rearmed	Capcom	360	–	Liebevoll gemachtes Update des Retro-Klassikers, das durch die bewusst störrische Steuerung und den hohen Schwierigkeitsgrad für graue Haare sorgt (Test auf Seite 66).	10 €	7 von 10
Braid	Microsoft	360	–	Ungewöhnliche Mischung aus Hüpferei und knackigen Rätselaufgaben (Test auf Seite 67).	10 €	9 von 10
Coffeetime Crosswords	Konami	360	–	Nur englische Kreuzworträtsel und eine grottige Eingabefunktion – Finger weg!	10 €	1 von 10
Double D Dodgeball	Yuke's	360	–	Extrem minimalistisches Völkerball – ganz nett, aber eindeutig überteuert.	10 €	4 von 10
Fable II Pub Games	Microsoft	360	–	Originell gemachtes, aber ohne Hauptspiel überflüssiges Glücksspieltrio (Test auf Seite 66).	10 €	3 von 10
Geometry Wars: Retro Evolved 2	Activision	360	–	Durch die verschiedenen Spielvarianten, bis zu vier Teilnehmer und ebenso behutsames wie durchdachtes Feintuning erneut brillante Ballerei (Test auf Seite 67).	10 €	10 von 10
Go! Go! Break Steady	Microsoft	360	–	Kuriose Kreuzung aus "Zuma" und rhythmusbasiertem Musikspiel, die bald dröge wird.	10 €	5 von 10
Jade Empire	Microsoft	360	Xbox	Großartiges Fernost-Rollenspiel von Bioware, das an Glanz kaum eingebüßt hat.	15 €	9 von 10
Art of Fighting 2	D4 Entertainment	Wii	Neo Geo	Gelungene Klopperei mit großen Kämpfern, die sich nicht groß vom Vorgänger abhebt.	9 €	6 von 10
City Connection	Jaleco	Wii	NES	Schlichte und für kurze Runden durchaus unterhaltsame Geschicklichkeitsfahrerei.	5 €	5 von 10
Defend Your Castle	XGen Studios	Wii	–	Ultrasimple Schlossverteidigung für bis zu vier Spieler (Test auf Seite 69).	5 €	3 von 10
Ecco jr.	Sega	Wii	Mega Drive	Verhunzter Ableger der Delfin-Saga, den nur die Grafik rettet.	8 €	3 von 10
IK+	Commodore	Wii	C64	Launige Klopperei mit drei Kämpfern gleichzeitig und toller Musik (Test auf Seite 68).	5 €	7 von 10
Neo Turf Masters	D4 Entertainment	Wii	Neo Geo	Ebenso altmodisches wie gelungenes Golfspiel mit gutem Umfang (Test auf Seite 68).	9 €	7 von 10
Ninja Commando	D4 Entertainment	Wii	Neo Geo	Vertikalballerei mit ungewohntem, "Dynasty Warriors"-artigem Grafikkorsett.	9 €	6 von 10
Pirates! The Key of Dreams	Oxygen Studios	Wii	–	Statt spaßiger Freibeuterei gibt es eine deplatziert wirkende Steuerung und ödes Leveldesign. Spielt lieber eine Runde 'Schiffe versenken' – das ist billiger (Test auf Seite 69).	10 €	3 von 10
Pitstop II	Commodore	Wii	C64	Damals tolles Rennspiel, das trotz Boxenstop-Gimmick deutlich gealtert ist.	5 €	4 von 10
Samurai Shodown 2	D4 Entertainment	Wii	Neo Geo	Rundum verbessertes und gelungenes Fernost-Beat'em-Up für Kenner.	9 €	8 von 10
Splatterhouse 2	Sega	Wii	Mega Drive	Sidescroll-Klopper mit Brutaloanleihen, der stark dem Erstling ähnelt.	8 €	4 von 10
SPOGS Racing	D2C Games	Wii	–	So blöd der Name klingt, so blöd ist auch das Spiel (Test auf Seite 69).	10 €	1 von 10
Wild West Guns	Gameloft	Wii	–	Solide WiiWare-Kost von Gameloft – diesmal ein Lightgun-Shooter (Test auf Seite 69).	10 €	6 von 10

Stand vom 13.08.08

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Bionic Commando Rearmed

PS3 / 360



360 Im vergangenen Jahrtausend diente beim Japan-Original Hitler als Schurke – jetzt kämpft Ihr gegen einen Standard-Diktator.



360 Auf dem Weg zum Einsatzgebiet wird Euer Hubschrauber manchmal Ziel von Angriffen, die Ihr in Ballereinlagen am Boden abwehrt.

Mit Feuereifer arbeitet Capcom seine Retro-Archive ab und schickt bereits das dritte Neuzeit-Update eines Oldies innerhalb kurzer Zeit an den Start: "Bionic Commando Rearmed" ist deutlich komplexer als noch "1942" oder "Commando 3", was zugleich Chance und Problem des Titels ist.

Als Ein-Mann-Kommando macht Ihr Euch auf den Weg durch in alle Richtungen scrollende Pseudo-2D-Levels, um einen Kameraden zu retten. Dabei habt Ihr neben diversen Wummen ein cooles Technogimmick in Form eines Metalarms: Mit dem greift Ihr horizontal, vertikal und diagonal, um Objekte heranzuziehen oder auf höhere Plattformen zu klettern. Das Hilfsmittel braucht Ihr auch unbedingt, denn so talentiert Euer Söldner sein mag, eins kann er nicht – springen. So werden einfache Lücken im Boden oder hüfthohe Kisten zum unüberwindbaren Hindernis, die nur durch Umwege passierbar sind – und die nehmt Ihr mit besagtem Metallarm in Angriff. Über Sinn und Unsinn dieser Einschränkung (die es im bald kommenden neuen 3D-"Bionic Commando" zum Glück nicht gibt) lässt sich streiten. Aber im Orginal war es eben schon so und schließlich bringt diese Steuerungshürde eine eigene Note ins Spiel.

Störender ist der knackige Schwierigkeitsgrad, der durch die eigenwilligen Kontrollen verschärft wird: Schon kleine Fehler werden meist hart bestraft und machen schon frühe Levels zur Nervenprobe. Eigentlich bedauerlich, denn die mit liebevollem Retro-Touch bedachte Inszenierung macht Lust auf mehr – doch das sehen nur Zocker, die echt etwas drauf haben.

BIONIC COMMANDO REARMED
Hersteller Capcom
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Mit viel Liebe zum Detail gemachtes Oldie-Remake, das sich teils zu eng ans Original hält.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Fatal Inertia EX

PS3



PS3 Der Grafikstil hat sich auf der PS3 nicht geändert, dafür wurde das Tempo flotter und die Bildratenwackler weniger.

Auf der Xbox 360 ging "Fatal Inertia" im freien Verkauf unter: Kaum jemand interessierte sich für die futuristische Flitzerei, der Rest wurde vom drögen Online-Demo abgeschreckt. Statt die lange verschobene PS3-Fassung in die Regale zu stellen oder ganz zu kippen, wurde sie kurzerhand zum Downloadspiel umfunktioniert und vorher einer ordentlichen Generalinspektion unterzogen. Die Grafik läuft flüssiger, die Steuerung ist spürbar besser und zusätzliche Strecken sowie Spielmodi sorgen für mehr Abwechslung. Zum Kracher reicht es immer noch nicht, doch Spaß kann man damit haben.

FATAL INERTIA EX
Hersteller Koei
Preis ca. 20 Euro

SPIELSPASS 6 von 10

FAZIT: Rundum überarbeitete SciFi-Raserei, die nicht umhaut, aber als Füller bis "Wipeout" taugt.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Fable II Pub Games

360



360 Die Würfel sind am Fallen: Eingriffsmöglichkeiten habt Ihr jetzt keine mehr, nur das Setzen am Anfang ist beeinflussbar.

"Fable II" kommt – aber erst in ein paar Monaten. Wer nicht mehr warten kann, darf jetzt in der Xbox Live Arcade ausgelagerte Glücksspiele als eigenständiges Produkt kaufen. Dahinter verbergen sich drei Fantasy-Varianten der bekannten Casino-Klassiker Black Jack, Würfel und Slot-Machine.

Diese sind einfallsreich modifiziert und machen kurzfristig Spaß, der aufgesetzte 'Karrieremodus' ist aber wortwörtlich ein Glücksspiel. Als Aspekt des Hauptspiels wäre das Trio eine gelungene Beigabe, aber 10 Euro nur dafür ausgeben? Das lohnt sich wirklich nicht.

FABLE II PUB GAMES
Hersteller Microsoft
Preis ca. 10 Euro

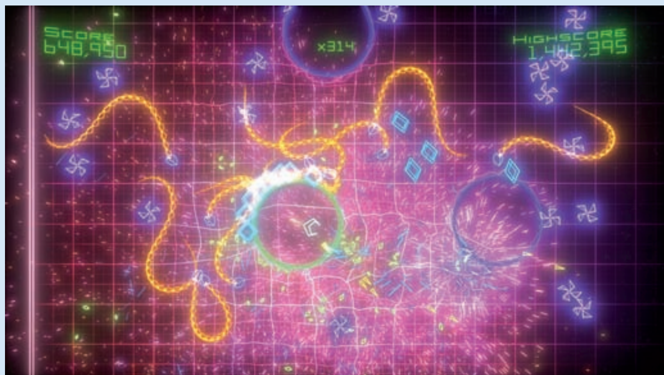
SPIELSPASS 3 von 10

FAZIT: Glücksspiel-Trio, das nett in Szene gesetzt ist, aber den Kauf nicht lohnt.

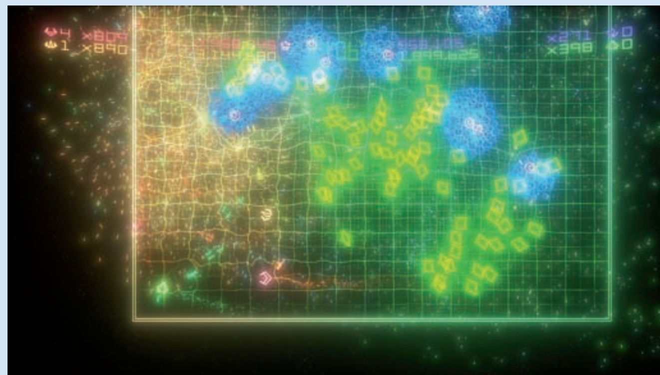
TEST DOWNLOAD-SPIEL

Geometry Wars: Retro Evolved 2

360



360 Der einfallsreichste neue Spielmodus: Bei "König" könnt Ihr nur innerhalb der markierten Kreise ballern, bevor sich diese auflösen.



360 Leider nicht online, aber auch auf der heimischen Couch spaßig: Wenn bis zu vier Spieler mit- oder gegeneinander ballern, geht's rund.

Wenn ein Spiel von Beginn an für das Potenzial der Xbox Live Arcade stand, war es "Geometry Wars": Der bunte "Robotron"-Ahne bewies eindrucksvoll, dass mitreißende Action, stilvolle Optik und motivierender Spielablauf auch in Häppchenform zum Download existieren können. Knapp zweieinhalb Jahre später nimmt der Nachfolger diese Vorzeigeposition ein – denn "Geometry Wars: Retro Evolved 2" behält bei, was das Original großartig machte, und verbessert es in allen Belangen.

Dafür lässt sich Activision (der neue Besitzer von Bizarre Creations) die doppelte Summe bezahlen, was anfangs für Skepsis sorgt: Wieso so viel löhnen, wenn doch weiterhin nur auf bunte Vektorsymbole geballert wird? Gründe für die Investition gibt es genug: So wurde die Grafik nur subtil geändert, wirkt aber trotzdem etwas moderner und frischer. Außerdem schießt Ihr nun in sechs verschiedenen Spielmodi um Euch: Einige davon ("Evolved" und "Waves") sind altbekannt, aber weiterhin sehr gut. Andere dagegen konzentrieren sich auf Ideen, die ein ganz anderes Verhalten notwendig machen: Seien es die Schusszonen von 'König' oder die Waffenlosigkeit von 'Pazifist' (Gegner werden nur durch das Passieren explodierender Tore vernichtet) – jede Fassung spielt sich eigenständig und erweitert gelungen das "Geometry Wars"-Spektrum. Für Laune sorgen alle erdenklichen Mehrspieler-Möglichkeiten und genial implementierte High-Score-Listen, die den Wettkampf gegen Online-Freunde in den Mittelpunkt stellen. Wem dieses großartige Gesamtpaket keine 10 Euro wert ist, dem ist nicht zu helfen.

GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED 2

Hersteller Activision
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS 10 von 10

FAZIT: Rundum motivierende Fortsetzung der Kult-Ballerei mit vielen gelungenen neuen Details.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Braid

360



360 Was nach einer simplen Hüpfpassage aussieht, hat es in sich, denn durch Eure Bewegungen beeinflusst Ihr zugleich den Lauf der Zeit.



360 Die Kopfnüsse der späteren Welten erfordern viel abstraktes Denken: Hier setzt Ihr z.B. Bereiche, in denen die Zeit langsamer läuft.

Können Videospiele Kunst sein? Als Pro-Argument dienen gerne kleine Produktionen von Independent-Entwicklern, die sich der Kulturschiene verschrieben haben, aber deshalb noch lange nicht Spaß machen müssen.

Was das mit "Braid" zu tun hat? Der von Jonathan Blow kreierte Download-Titel schafft den Spagat zwischen Kunst und Spiel. Wobei wir die bewusst verworrene Hintergrundstory als zu dick aufgetragen empfinden, die wunderschönen handgemalten Hintergründe dagegen sind über jede Kritik erhaben. Protagonist Tim muss ein knappes halbes Dutzend 2D-Welten auf der Suche nach einer Prinzessin durchqueren, wobei die holde Weiblichkeit eher als metaphysisches Konzept dient. Auf den ersten Blick habt Ihr ein gewöhnliches Bitmap-Jump'n'Run vor Euch, doch größer könnte der Irrtum kaum sein: In der Tat gehören Sprünge und manchmal gute Pad-Beherrschung dazu, doch im Mittelpunkt stehen knifflige und teils sehr innovative Rätsel. Um auf Eurem Weg alle Puzzlestücke in den Levels zu finden, müsst Ihr nämlich anspruchsvolle Aufgaben lösen, bei denen fast immer die Zeitkomponente eine entscheidende Rolle spielt. Die ist der größte Kniff von "Braid": Auf Knopfdruck spult Ihr das Geschehen zurück, aber nicht immer einfach so wie z.B. in "Prince of Persia". In jeder Welt warten neue Überraschungen, wenn dann etwa ein Schatten von Euch frühere Bewegungen nachahmt oder Objekte auftauchen, die nicht im Zeitfluss verankert sind.

Klingt abstrakt, ist großartig umgesetzt und wirklich mal etwas Frisches – gebt "Braid" deshalb unbedingt eine Chance.

BRAID

Hersteller Metanet Software
Preis ca. 15 Euro

SPIELSPASS 9 von 10

FAZIT: Ungewöhnlicher Mix aus Hüpfspiel und zeitbasierten Rätseln mit toller Inszenierung.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Castle Crashers

360



360 Wo Euer Cartoon-Ritter hinhaut, fliegen die Fetzen. Wem das zu grob ist, der kann auf Wunsch Blut und Zerstückelungen abstellen.



360 Bei den regelmäßig auftauchenden End- und Zwischenbossen ist Taktik gefragt – zu kompliziert wird's aber nie.

The Behemoth sind zurück: Die Macher des für Normalsterbliche viel zu schwierigen Jump'n'Shoots "Alien Hominid" knöpfen sich für ihren zweiten Xbox-Live-Arcade-Titel ein neues Genre vor. Diesmal wird der einzigartige Grafikstil dazu verwendet, ein klassisches Hack'n'Slay-Gemetzel zu inszenieren. Wieder dominieren einfach gehaltene Umgebungen und kleine Charaktere, in deren wenigen Konturlinien mehr Charme steckt als in so manchem High-End-Epos. Der Spielverlauf orientiert sich an Klassikern wie "Golden Axe" und ist schnell erklärt: Marschiert durch seitlich scrollende Welten und prügelt durch fleißiges Knöpfchenhämmern alle Feinde zu Brei, die sich Euch in den Weg stellen.

Das ist zweifellos kein besonders tiefgründiges oder gar originelles Konzept, macht aber Laune und ist dank klugem Feintuning längerfristig motivierend. Euer Held gewinnt Erfahrung und kann in verschiedenen Fähigkeiten verbessert werden, von gesammeltem Gold kauft Ihr bessere Waffen, gefundene Tiergeister geben Euch Unterstützung. Die umfangreichen Levels wurden mit witzigen Ideen vollgestopft, so erwarten Euch unvermittelte Reaktionseinlagen und sogar ein Volleyballspiel. Am zuträglichsten für den Spielspaß ist derweil, dass die Macher vom Vorgänger eins gelernt haben: Der Schwierigkeitsgrad muss passen. "Castle Crashers" ist kein Zuckerschlecken, aber schaffbar und nervt nur selten mit frustigen Stellen, die zudem durch geschicktes Aufleveln entschärfbar sind. Arenakämpfe und Fresswettbewerb sorgen für zusätzliche Abwechslung, außerdem dürfen vier Spieler online im Story-Modus ran – so gehört es sich.

CASTLE CRASHERS
Hersteller The Behemoth
Preis ca. 15 Euro
SPIELSPASS 8 von 10
FAZIT: Launige Dauerschnetzelei, die von der witzigen Grafik und schrägen Einlagen lebt.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Galaga Legions

360



360 Das sieht noch fast so aus wie damals, aber schon bald quillt der Bildschirm vor Außerirdischen über.

"Pac-Man Championship Edition" gilt als originellstes Update des Pampelmusen-Klassikers, weshalb Namco das gleiche Team an das Shoot'em-Up "Galaga" setzte. Mit "Galaga Legions" ist den Entwicklern erneut eine ordentliche Renovierung gelungen, die aber mehr vom Originalkonzept abweicht. Statt einzelner Aliens fliegen riesige Schwärme durchs Bild, ihr Weg wird kurz vorher angezeigt. So postiert Ihr Euch und zwei Hilfsgeschütze rechtzeitig, um der Masse Herr zu werden. Das ist nicht immer übersichtlich und wird auf Dauer abwechslungsarm, macht aber durchaus Spaß.

GALAGA LEGIONS
Hersteller Namco-Bandai
Preis ca. 10 Euro
SPIELSPASS 6 von 10
FAZIT: Interessante Neuinterpretation des Automaten, die leicht konfus geraten ist.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

IK+

Wii (C64)

Für die Fortsetzung von "International Karate" ließ sich Archer Maclean einen Kniff einfallen: Er packte einfach einen dritten Kämpfer dazu. Dadurch spielt sich der Handkantenspaß immer noch frisch, zumal der tolle Rob-Hubbard-Soundtrack und der hübsch inszenierte Hintergrund gefallen.



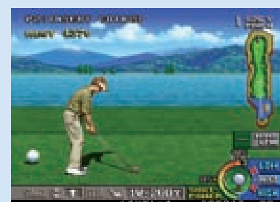
IK+
Hersteller Commodore
Preis 5 Euro
SPIELSPASS 7 von 10
FAZIT: Originelles Beat'em-Up mit drei Kontrahenten auf einmal und hübscher Aufmachung.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Neo Turf Masters

Wii (Neo Geo)

Wer beim Golfspiel auf einen Schwung mit der Remote verzichten kann, kommt hier auf seine Kosten: Trotz Bitmap-Technologie sehen die Umgebungen hübsch aus, die Steuerung ist klassisch angelegt sowie mit ein paar Feinheiten versehen. Mit vier Kursen stimmt auch der Umfang.

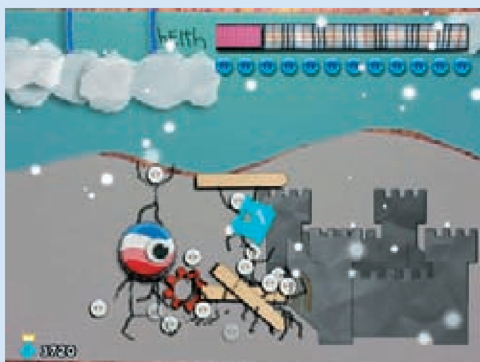


NEO TURF MASTERS
Hersteller D4 Enterprise
Preis 9 Euro
SPIELSPASS 7 von 10
FAZIT: Gelungenes Retro-Golf mit eingängiger Steuerung und guter Platzauswahl.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Defend Your Castle

Wii



Wii Lasst die Strichmännchen und Pepsi-Köpfe nicht Euer Schloss zerstören!

"Defend Your Castle" trat seinen Siegeszug im Internet als Freeware-Game an. Seine Fangemeinde hat es in erster Linie dem simplen Spielprinzip zu verdanken: Ihr müsst Eure Burg vor feindlichem Fußvolk verteidigen. Dazu schnappt Ihr Euch mit dem Cursor die Kopffüßler, schleudert sie durch die Luft oder jagt durch Explosionen mehrere Feinde auf einmal hoch. Für WiiWare wurde die minimalistische Grafik leicht aufgewertet – bleibt aber trotzdem primitiv. Eine gewisse Faszination entfaltet sich, wenn dutzende Gegner auf Eure Festung zustürmen. Insgesamt aber viel zu eintönig.

DEFEND YOUR CASTLE
Hersteller XGen Studios
Preis 5 Euro

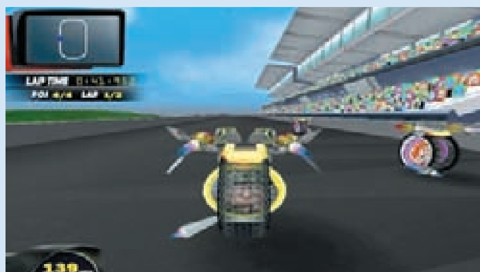
SPIELSPASS 3 von 10

FAZIT: Als Freeware-Kost besser aufgehoben: Der simple Reaktionstest bietet keinen Tiefgang.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

SPOGS Racing

Wii



Wii Hübsch, clever designt und anspruchsvoll... ist "SPOGS Racing" sicher nicht.

'Das ist ein Rennspiel, wo Ihr mit einem Reifen über Rennstrecken fahrt und so wie in "Mario Kart" mit Racketen die Gegner abschiessen tut.' Wenn wir unsere Tests qualitativ an die jeweiligen Spiele anpassen würden, gäbe der vorangegangene Satz das Niveau von "SPOGS Racing" perfekt wieder. Schaut Euch das schlechteste WiiWare-Spiel am besten in bewegten Bildern auf der DVD an.

SPOGS RACING
Hersteller D2C Games
Preis 10 Euro

SPIELSPASS 1 von 10

FAZIT: Optisch und spielerisch unter aller Sau – 10 Euro dafür sind eine Frechheit!



Kommentar – André Kazmaier

3,25 Spielspaßpunkte im Schnitt – was für ein mieser WiiWare-Monat (zum Launch vor drei Monaten waren es noch 6,5)! Dass Nintendo die Qualitätskontrolle den Konsumenten überlässt, ist eine Sache. Allerdings sollte man dann auch die Möglichkeit anbieten, die Spiele in Form von Demos ausprobieren zu können. Gerade weil es Titel wie "SPOGS Racing" gibt, die man selbst als Freeware-Game nach einmaligem Zocken in den Papierkorb verschieben würde. Hoffentlich geht es in den nächsten Monaten wieder bergauf, sonst verkommt WiiWare zum Software-Schrottplatz. Und wo bleiben die Spiele von Nintendo?

TEST DOWNLOAD-SPIEL

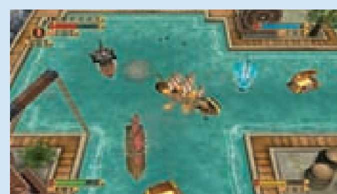
Wild West Guns

Wii



Wii Frauen schlägt man nicht, Erschießen ist aber erlaubt – zumindest wenn es nach "Wild West Guns" geht.

Wem die Shooter-Einlagen in "Wii Play" gefallen haben und/oder Nachschub für den Wii-Zapper sucht, macht mit "Wild West Guns" nichts falsch. Wahlweise mit der Plastikknarre oder via Remote nehmt Ihr in simplen, aber spaßigen Shootouts Cowboys und Indianer ins Fadenkreuz. Dabei reitet Ihr z.B. neben einem fahrenden Zug her oder zettelt in einem Saloon eine wilde Schießerei an. In anderen Missionen beschützt Ihr putzige Karnickel vor ausgehungerten Aasgeiern, jongliert Blechdosen, lasst Luftballons platzen oder löchert Sombreros. Sechs Stufen à drei Herausforderungen gilt es zu bestehen. Optisch sieht das Ganze dank des farbenfrohen Comic-Stils sehr hübsch aus. Etwas seltsam für einen Lightgun-Shooter ist, dass Ihr nie nachladen müsst und so ständig aus allen Rohren feuern könnt.



Wii Rettet die Karnickel: Ballert die Geier ab, bevor sie wegfliegen.

Leider wiederholen sich die einzelnen Disziplinen recht schnell. Insgesamt ist es dennoch ein kurzweiliger Spaß, der vor allem zu zweit Laune macht.

WILD WEST GUNS
Hersteller Gameloft
Preis 10 Euro

SPIELSPASS 6 von 10

FAZIT: Nette Wild-West-Ballerei mit spaßigen Aufgaben und hübscher Aufmachung.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Pirates! The Key of Dreams

Wii

Unter schwarzer Flagge segelt Ihr durch die sieben Weltmeere und versenkt feindliche Schiffsflotten. Klingt unterhaltsam, ist es wegen der unpassenden, "Micro Machines"-artigen Steuerung aber nur begrenzt. Außerdem langweilt das Leveldesign: Ihr kommt in einen Bereich, müsst alle gegnerischen Boote versenken, und dürft anschließend passieren. Optisch gibt sich der Titel ebenfalls bieder. Spaß kommt lediglich in den kurzweiligen Mehrspieler-Gefechten auf. Da hätte man mehr draus machen können!

Wii Bei Vierspieler-Gefechten geht es heiß her. Ansonsten eher lauwarm...

PIRATES! THE KEY OF DREAMS
Hersteller Oxygen Studios
Preis 10 Euro

SPIELSPASS 3 von 10

FAZIT: Verschenktes Potenzial: Die Steuerung ist fehl am Platz und der Spielablauf uninspiriert.

IMPORT



KONAMI BELOHNT VAMPIRJÄGER



SPIELE • In "Castlevania: Order of Ecclesia" können DS-Helden in einigen Monaten Dracula mal wieder auf den Zahn fühlen. Für Japan ist neben der normalen Fassung eine Limited Edition geplant, die neben dem Spiel eine Soundtrack-CD und ein edel gemachtes Notizbuch aus Leder enthält. Umgerechnet kostet das Paket circa 50 Euro – einen Haken hat die Sache jedoch: Offiziell (und nicht für Europäer) gibt's die Sonderausgabe nur über den japanischen Konamistyle-Webshop, Angebote bei Importhändlern fallen deshalb deutlich teurer aus.

XBOX 360 VERGRIFFEN IN JAPAN?

SPIELE • Unheimliches ereignete sich Anfang August in Fernost: Vor den Videospielläden Tokios wartete eine Hunderschaft Japaner – aber nicht etwa wegen eines PS3-, DS- oder Wii-Spiels. Der Grund für die Menschenansammlung? "Tales of Vesperia", der neue Teil von Namco-Bandais langlebiger RPG-Serie, erscheint exklusiv für Xbox 360. Das ließ überraschend viele Fans zur ungeliebten West-Konsole greifen, die deswegen in mehreren großen Läden zeitweilig ausverkauft war. In der ersten August-Woche wanderte das Gerät fast zweieinhalbmal so oft über die Theken wie die Konkurrenz aus dem Hause Sony, "Tales of Vesperia" übersprang in Rekordgeschwindigkeit die 100.000-Exemplare-Marke. Allein das ist schon ein Kunststück für sich – wer wartet da noch auf "Final Fantasy XIII"?





Unglaublich, aber wahr: So viele Japaner wollen "Tales of Vesperia" und eine Xbox 360 haben.

AFFIGER TURMBAU



SPIELE • "Donkey Kong" als Videospiel – das ist Schnee von gestern! Der moderne Nintendo-Fan gibt sich nicht mit schnöden Pixeln zufrieden, er will handgreiflich werden. Das ist möglich ab Ende September – dank der Kooperation mit der bekannten Marke –"Jenga": Dann erscheint in den USA die beliebte Klötzchenstapelei in einer neuen "Donkey Kong"-Edition mitsamt originalgetreu verzierten Balken und dem griesgrämigen Affen (inklusive Pauline) obenauf. Mit einem Preis von 25 Dollar (ca. 17 Euro) eigentlich ein unwiderstehliches Angebot, nur leider liefert Amazon.com Holzspielzeug nicht nach Europa.

LITTLEBIGGOODIES



SPIELE • Amerikanische "LittleBigPlanet"-Fans haben die Qual der Wahl. Sie können als Dank für die Vorbestellung von Sonys potenziellem Verkaufsschlager feine Gimmicks abstauben – aber nur eines von fünf! Zur Wahl stehen Sticker-Buch, Mini-Guide, Tragetasche und zwei besondere Schmankerl: Sackboy-Outfits, die den Sony-Stars Kratos ("God of War") und Nariko ("Heavenly Sword") nachempfunden sind. Welches Goodie die Käufer bekommen, hängt davon ab, bei welchem Laden sie ihr Exemplar ordern. Für Europa ist eine ähnliche Aktion nicht angekündigt, aber es gibt einen Hoffnungsschimmer: Die beiden Kostüme werden in den USA per Download-Code erhältlich sein und damit auch zu eBay wandern.



10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Afrika	Sony	PS3	40 €	Japan	im Handel
Blue Dragon Plus	AQ Interactive	DS	35 €	Japan	4. September
Disgaea 3: Absence of Justice	Atlus	PS3	40 €	USA	im Handel
Dragon Ball DS	Namco-Bandai	DS	35 €	Japan	18. September
Kirby: Super Ultra Star	Nintendo	DS	30 €	USA	22. September
Mario Super Sluggers	Nintendo	Wii	40 €	USA	im Handel
Pokémon Platinum	Nintendo	DS	35 €	Japan	13. September
Tales of Vesperia	Namco-Bandai	360	50 €	USA	im Handel
Yggdra Union	Atlus	PSP	35 €	USA	16. September
Zoids Assault	Atlus	360	55 €	USA	9. September

IMPORT-TICKER »

+++ Schalt das Radio an: Ab dem 28. August strahlt der japanische Spielehersteller Konami unter der Web-Adresse http://w573st.i-revo.jp/ ein Radioprogramm aus, das sich in täglichem Wechsel einer Spiele-Serie widmen wird – u.a. wird "Castlevania" auf dem Programm stehen. +++ Reich der Mitte: Chinas Onlinespielemarkt wächst kontinuierlich – die Umsätze im ersten Quartal 2008 übertrafen die Zahlen des Vorjahresabschnitts um satte 66%. +++ Mahlzeit: Amerikanische Kellogs-Mampfer freuen sich über "Guitar Hero"-Miniklampfen in der Müslipackung. +++

PC-Engine Best Collection – Ginga Ojousama Densetsu Collection

INFOS

System	PSP (Japan-Import)
Entwickler	Hudson / Red, Japan
Hersteller	Hudson
Genre	Spielesammlung
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Für Sammler: zwei unspielbare Anime-Abenteuer und ein knackschwerer 2D-Shooter.



PSP Vorsicht: Im 16:9-Modus herrscht höchster Pixelbrei-Alarm.

In den frühen 90er-Jahren war die PC-Engine der heilige Gral aller Konsolen-Enthusiasten, jetzt erscheint über Hudson eine Best-of-Reihe für die PSP – wir nehmen stellvertretend die "Ginga Ojousama Densetsu Collection" unter die Lupe. Warum? Weil sich neben den für West-Spieler gänzlich unverständlichen und spaßfreien Digital Novels um "Galaxy Fräulein Yuna" (Animefans kennen das blonde SciFi-Gör aus diversen Videoproduktionen) ein echter Schatz verbirgt: die Konvertierung des Vertikal-Shooters "Sapphire". Der gilt unter Sammlern als PC-Engine-Shooter-Ikone, eine Originalversion im Bestzustand geht im Durchschnitt für 250 Euro über den (Ebay-) Tisch.

Shooter-Hit anno '95

Tatsächlich wirkt "Sapphire" auf den ersten Blick so gar nicht wie ein PC-Engine-Spiel – die Präsentation würde selbst einem Saturn-Shooter gut zu Gesicht stehen. Tonnenweise Effekte, Spielereien mit vorberechneten 3D-Objekten, Zooms und Rotationen, bildschirmfüllende Bosse – all dies findet sich in "Sapphire". Spielerisch steht es zwischen zwei Generationen: Waffen, Trefferzone und Steuerung erinnern an Hudsons "Soldier"-Spiele, Gegner- und Schussvolumen aber haben mehr mit den damals aufkommenden 'Bullet-Hell'-Titeln von Entwicklern wie Psikyo oder Cave gemein. Da die Trefferzone Eures Schiffes noch ziemlich groß und die Fluggeschwindigkeit niedrig ist, verliert Ihr anfangs Leben im Sekundentakt – mit genügend Frustresistenz kämpft Ihr Euch mit jedem Versuch ein Stück weiter nach vorne.

Die Emulation geriet ebenso sauber wie schnörkellos (Filter oder ähnliches gibt es nicht), einziges Bonusmaterial ist eine Artwork-Galerie – ganz schön peinlich. Dafür dürft Ihr die Grafik in zwei Stufen an den PSP-Screen anpassen – beide Zoom-Varianten verwandeln die saubere Pixeloptik jedoch in einen matschigen Farbbrei; dafür entspricht die kleinste Einstellung exakt der PC-Engine-Auflösung.



PSP Nach der futuristischen Großstadt fliegen wir durch Fantasy-Gefilde und schießen auf rote Drachen.

Unsere Wertung bezieht sich auf "Sapphire", die anderen beiden Titel sind ohne Japanisch-Kenntnisse unspielbar. "Sapphire" hat heute mehr mit seinen spielerischen Schwächen zu kämpfen als 1995 – ein hübscher, unterhaltsamer Shooter ist es aber geblieben. *tn*



PSP "Galaxy Fräulein Yuna" ist ebenso unverständlich wie niedlich.

WEITERE PC-ENGINE-SAMMLUNGEN FÜR DIE PSP



"Final Soldier" erschien 1991 für NECs PC-Engine.

Neben der oben getesteten Sammlung ist ein weiteres PC-Engine-Paket in Japan erhältlich: Die "Tengai Makyou Collection" vereint die beiden Episoden "Ziria", "Manjimaru" und das Comedy-Spin-Off "Fuun Kabuki-Den" auf einer UMD. Alle drei Spiele sind RPGs der klassischen "Dragon Quest"-Schule und glänzen mit fantastischer Musik, tollen Zwischensequenzen, jeder Menge schrägem Humor und einem stimmigen Setting im westlich-verballhornten Stil des feudalen Japans. Am 25. September erscheint die "Soldier"-Collection": Diese enthält "Super Star Soldier", "Final Soldier", "Soldier Blade" und "Star Parodier". Wer die zocken will, aber den Import scheut, wirft einfach den Wii an – alle vier Titel sind auch auf der Virtual Console in Europa erhältlich.



PC ENGINE BEST COLLECTION GINGA OJOUSAMA DENSETSU...

» (nur) 3 Spiele auf einer UMD
» relativ günstiger Preis (ca. 25 Euro)
» viel zu wenig Extras

PSP	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 69 von 100

Wario Land Shake

INFOS
System Wii (Japan-Import)
Entwickler Good Feel, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Jump'n'Run
D-Termin 26. September

FAZIT
Ein Fest für Fans von 2D-Jump'n'Runs, vollgestopft mit tollen Ideen und witzigen Animationen – leider zu schnell vorbei.

Erstaunlich: Drei von Nintendo veröffentlichte Jump'n'Runs genügen, um den Wii für Freunde des Genres unverzichtbar zu machen. "Super Mario Galaxy" definierte das Hüpfspiel im 3D-Raum neu, "Super Paper Mario" wandelte zwischen den Dimensionen. Und mit "Wario Land Shake" (das hierzulande den Untertitel "The Shake Dimension" tragen wird) kehrt Nintendo zu seinen 2D-Wurzeln zurück. Um genau zu sein ist es nicht Nintendo, sondern die bis dato unbekannte Entwicklerschmiede Good Feel.



Wii Durch wildes Schütteln der Fernbedienung plündert Ihr Geldsäcke. Am rechten Bildschirmrand erkennt Ihr, welche Schätze Ihr in diesem Level bereits aufgestöbert habt – ein 'echter' 16:9-Modus wäre uns aber lieber gewesen.

Einstand gelungen?

Mit traumwandlerischer Sicherheit schneidern die Japaner dem Nintendo-Rüpel ein Spiel auf den Leib, das bei Zockern (bevorzugt bei solchen mit Retro-Affinität) vor allem eines auslöst: gute Gefühle!

Die Optik erinnert auf den ersten Blick an ein höher aufgelöstes DS-Spiel, verzaubert aber durch seine farbenfrohen Umgebungen und die stilsichere Inszenierung. Wenn der jähzornige Hüpfheld seine Speckschwarte durch eine Röhre drückt oder wie besessen an einem Geldsack rüttelt, merkt Ihr erst, wie langweilig Mario ist. Ärgerlich, dass es keinen richtigen 16:9-Modus gibt: Seitlich an das 4:3-Bild wurden (wie in "Mario Party 8") einfach Balken angeklebt – dieses Mal zumindest mit Spielinfos angereichert.

Um was geht es eigentlich?

Kurz gesagt: um die Befreiung einer Prinzessin. Die ist für Wario allerdings nur Mittel zum Zweck. Ihr dachtet doch nicht wirklich, der Anarchist verkommt zum Wohltäter? Erst wenn die holde Maid befreit ist, winkt ein unerschöpflicher Goldschatz.

In der Tradition klassischer Hüpfspiele wählt Ihr die Levels der Reihe nach auf einer Karte an. Innerhalb der Abschnitte geht es dafür alles


Wii Im gelungenen Anime-Intro darf Wario nach Herzenslust pöbeln, fluchen und in der Nase bohren – so wie wir ihn eben lieben.



Wii Betäubte Gegner schnappt Ihr Euch und missbraucht sie als Wurfgeschosse. Eines von vielen Elementen, das an den Klassiker "Yoshi's Island" erinnert.



Wii Abwechslung deluxe: Immer wieder begibt sich der Fiesling an Bord eines Fortbewegungsmittels. Mal schwebt er im Mini-Raumgleiter durch die Luft...



Wii ...an anderer Stelle geht Wario baden und versenkt feindliche U-Boote. Die Vehikel steuert Ihr fast immer durch Neigen der Remote.





Wii Die witzigsten Bosse seit "Yoshi's Island": Oben legt sich Wario mit einem Verkehrs-Rowdy an, rechts beweist er sein Gespür im Umgang mit Pflanzen.

andere als linear zur Sache und erinnert durch den verzweigten Aufbau und die versteckten Gegenstände an den SNES-Geniestreich "Yoshi's Island" (auch wenn's nie so komplex wird). Oftmals liegen die Klunker nur wenige Zentimeter von Euch entfernt und Ihr kommt trotzdem nicht ran. Dann heißt es, Eure verschiedenen Talente einzusetzen: Der titelgebende 'Shake' der Fernbedienung (die beim Spielen im NES-Stil gehalten wird) lässt Wario entzürnt auf den Boden hauen. Das betäubt nicht nur die Gegner, sondern beeinflusst auch die Umgebung (Plattformen bewegen sich, Pyramiden öffnen ihren Zugang). Wenn das nichts bringt, schnappt Ihr Euch einen benommenen Widersacher und verwendet ihn als Wurfgeschoss; den Abwurfwinkel bestimmt Ihr durch Neigen der Remote. Alternativ macht Ihr Feinde mit der vertrauten Rammattacke unschädlich.

Eingerostet?

Deutlich geschrumpft ist hingegen die Fähigkeit Warios, gegnerische Talente zu adaptieren. Selten steckt Ihr den Hitzkopf etwa in Brand, um so Durchgänge freizulegen. Fade Begleiterscheinung davon: 90% der Feinde dienen nur als Lückenfüller.

Für Dynamik sorgen Warios neue Sprinterqualitäten: Immer wieder trefft Ihr auf Beschleunigungsapparate, die Euch durch die Pampa rasen lassen. Das ist nicht nur nützlich, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen, sondern erleichtert Euch auch das Einhalten des (gnädigen) Zeitlimits auf dem alternativen Rückweg.

"Wario Land Shake" ist dank des cleveren Leveldesigns, der spritzigen Ideen und des visuellen Charmes ein Pflichtkauf für Jump'n'Run-Fans. Durchgespielt sind die 21 Abschnitte leider schnell. Zum Vergleich: "Yoshi's Island" protzte mit 48 Arealen, die zudem etwas länger ausfielen. Um jedoch alle versteckten Bereiche und Schätze zu entdecken, müsst Ihr wesentlich mehr Mühe investieren. Außerdem wird die Langzeitmotivation durch optionale Missionen und Speedruns in jedem Level nach oben geschraubt. Japanisch-unkundigen Importeuren bleiben lediglich die Missionsbeschreibungen unklar, der Rest ist selbsterklärend. *ak*



Wii Wario the Hedgehog? Durch Beschleunigungsboxen wird Wario zum Sprinter und walzt alles nieder, was ihm in den Weg kommt. Außerdem erreicht Ihr so schneller den Ausgang am Levelanfang.

WARIO LAND SHAKE

» musikalisch nett, aber deutlich unspektakulärer als "Super Mario Galaxy"
» nur einzelne Laute, keine Sprachausgabe

Wii	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 85 von 100

Sengoku Basara X

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	Arc System Works, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Beat'em-Up
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Pompöser Prügler, der an Unstimmigkeiten im Kampfsystem und grauenhaftem Sound leidet.

Freunde von historisch angehauchten Schlachten im alten Japan kennen den Erstling der "Sengoku Basara"-Reihe – hierzulande unter dem Namen "Devil Kings" erschienen. Ähnelte dessen Spielprinzip stark den Massenschlachten von "Dynasty Warriors", haben sich für "Sengoku Basara X" Capcom und Arc System Works zusammengetan, um das ultimative 2D-Beat'em-Up zu zaubern. Oder sind hier vielleicht zu viele Köche am Werk?

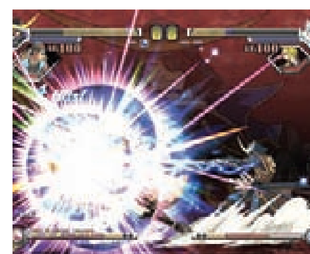
Optionsvielfalt

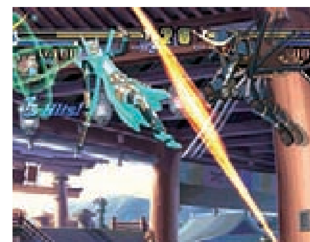
Auf den ersten Blick sieht alles nach einer echten 2D-Perle aus: Ein ordentlich gefüllter Charakter-Auswahl-Bildschirm, ein Kampfsystem mit haufenweise Basismanövern, ein Striker-System, mit dem Ihr Verstärkung auf dem Bildschirm holt und nicht zuletzt eine pompöse Grafik, welche die Gefechte in einem herrlichen Effekt-Gewitter präsentiert. Die ersten Runden machen Lust auf mehr: Gespielt wird mit drei Angriffsknöpfen (schwach, mittel und schwer) plus der 'Engun'-Taste, mit der Ihr Euren Striker aufs Schlachtfeld ruft. Den Zeitpunkt solltet Ihr Euch gut überlegen: Mit jeder Sekunde Kampfzeit werden Eure Begleiter stärker. Doch wartet auch nicht zu lange, schließlich befreit Ihr Euch mit den 'Engun'-Kontern aus verzwickten Situationen und wendet das Blatt so vielleicht zu Euren Gunsten.

Sind Euch die Viertelkreis-Bewegungen zum Ausführen der Special-Moves zu kompliziert, spielt Ihr im 'Kantan'-(Einfach-)Modus – hier aktiviert Ihr Spezialschläge über die Schultertasten. Grundfunktionen des Kampfsystems wie die aus "Garou Mark of the Wolves" bekannte 'Just Defense' (blockt einen Schlag erst in letzter Sekunde, um Eure Special-Leiste zu füllen) müsst Ihr dennoch selbst ausführen. Zu Übungszwecken spielt Ihr entweder in der 'Vs. CPU'-Variante gegen einen Charakter Eurer Wahl oder Ihr tüftelt im Trainings-Modus an Euren charakterspezifischen Combos und Setups herum. Löblich, dass Ihr hier per Select-Taste Energieleisten und Positionen der Figuren zurücksetzen könnt.



PS2 Der entscheidende Schlag: Die 'Basara'-Moves können nur unter bestimmten Bedingungen ausgeführt werden, beenden den Kampf aber sofort.





PS2 Zu Lande und in der Luft sind die Gefechte effektgespickt.



PS2 In den schönen Hintergründen der Stages stehen die Striker bereit und warten auf ihren Einsatz.

Der letzte Schliff fehlt

Doch bei all den tollen Optionen haben die Entwickler einige gewichtige Mängel im Kampfsystem übersehen. So gibt es zum Beispiel viele 'Infinites', also Combos, die Ihr bzw. Euer Widersacher solange fortführt, bis die Energieleiste des unfreiwilligen Sandsacks aufgebraucht ist. Einige davon sind leichter, andere etwas komplizierter – insgesamt ein Zeichen für unzureichendes Feintuning.

Zwar ist der Sound für ein Prügelspiel nur zweitranging, aber bei "Sengoku Basara X" sind Musik und Effekte qualitativ eine Frechheit. Nicht, dass die Stücke schlechte Kompositionen wären – das Ganze tönt nur erbärmlich dumpf aus den Lautsprechern. Eine Schande, denn so verkommen die vielen Sprachsamples und Songs zu einem Soundbrei.

Also bleibt's mal wieder ein Geheimtipp für Profis. Nur verlieren die aufgrund des mangelnden Feintunings rasch die Lust an der epischen Klopperei. Wollt Ihr trotzdem tiefer in das Kampfsystem einsteigen, findet Ihr auf der Seite www.basarako.net jede Menge Tipps und Erklärungen sowie ein informatives Forum zum Spiel. *jk*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



PS2 Der große Brocken ist zwar langsam, schießt dafür aber mit Granaten und Raketen um sich.



PS2 Ein gelungener 'Engun'-Konter: Das Striker-System hebt "Sengoku Basara X" von Genre-Konkurrenten ab.

SENGOKU BASARA X

» Charaktere aus der "Devil Kings"-Serie
» Kampfsystem mit vielen Finessen
» Steuerungs-Option für Anfänger

PlayStation 2	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 6
Sound	4 von 10

SPIELSPASS 73 von 100

Rhythm Tengoku Gold

INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Geschicklichkeit
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Witzige Sammlung skurriler Minispiele, die teilweise arg pedantisch gerieten.





DS Egal, ob Ihr als Osterinselstatue Grimassen zieht, Tischtennisbälle über die Platte drescht oder Raumschiffe aus dem All ballert – stets geht es darum, im richtigen Takt den Touchscreen anzutippen.

Das Handheld-Musterbeispiel für japanische Skurrilitäten ist "Wario Ware" – denn im Gegensatz zu anderen schrägen Spielen schaffte das den Sprung in den Westen. Ähnliche Titel blieben weitgehend unbekannt, darunter "Rhythm Tengoku" auf dem GBA, das die Minispiel-Hektik mit musikalischen Konzepten verknüpfte.

Das gleiche Prinzip hat sich der DS-Nachfolger zu Herzen genommen. Das Kernstück bilden 40 Aufgaben, die zwei Dinge gemeinsam haben: Zum einen sind sie ausschließlich durch Tipper und Wischer mit dem Stylus zu kontrollieren, zum anderen müsst Ihr vorgegebene Rhythmen einhalten. Bei Letzterem hilft die Soundkulisse, die beatlastig den Takt vorgibt, was jedoch nicht immer so gut hinhaut. Klingt witzig? Ist es auch, hat aber seine Tücken: Die knallig-schräge Optik erinnert nicht zufällig an "Wario Ware", auch die Aufgaben überzeugen mit Humor. Dafür ist die Abfrage Eurer Bewegungen pingelig (immer wieder wird ein Wischer versehentlich als Tipper registriert) und viele Übungen achten sehr strikt auf das Timing – wer den Takt nicht stets exakt trifft, versagt schnell. Nervig macht sich in dem Zusammenhang bemerkbar, dass Ihr die Tutorials der Übungen bei jedem Versuch erneut absolvieren müsst – da lobt man sich die Kürze der "Wario Ware"-Aufgaben umso mehr. Eigentlich schade, denn nehmt Ihr diese ständigen Wiederholungen in Kauf, steckt eine Menge im Modul: Zahlreiche witzige Extras und Gags sind erspielbar. *us*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

RHYTHM TENGOKU GOLD

» 40 rhythmusbasierte Minispiele
» zusätzliche Endlos-Varianten und weitere Gimmicks erspielbar

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	2 von 6
Sound	7 von 10

65 von 100

Trauma Center: Under the Knife 2

INFOS

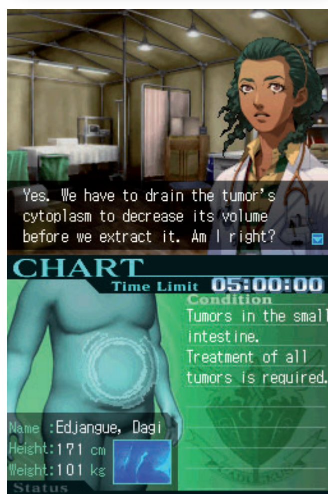
System	DS (US-Import)
Entwickler	Atlus, Japan
Hersteller	Atlus
Genre	Geschicklichkeit
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Gelungene Fortsetzung des OP-Dramas: kaum Neuerungen, aber mit wählbarer Schwierigkeit.



DS Knifflige Operationen wie Hauttransplantationen (links) und der Kampf gegen GUILT (rechts) fordern Euch viel ab.



DS Kurios: Der neue Arzt Adel Tulba hat ziemlich feminine Züge.

Während Europa immer noch auf den Wii-Teil "New Blood" wartet, gibt es in den USA bereits "Trauma Center"-Nachschub für DS-Doktoren. "Under the Knife 2" spielt ein paar Jahre später, im Mittelpunkt stehen erneut Wunderarzt Derek Stiles und seine Assistentin Angie. Sieht es anfangs so aus, als ob die Story in eine unerwartete Richtung geht, wird ab dem zweiten Kapitel klar, dass ein altbekannter Gegner wieder zuschlägt: Schon bald müsst Ihr nicht nur normale Operationen ausführen, neue fiese GUILT-Viren machen Euch zusätzlich das Leben schwer.

Wer den Vorgänger kennt, fühlt sich sofort mittendrin. Geändert hat sich wenig und das Meiste davon ist kosmetisch: Der Grafikstil geriet eine Spur weniger animelastig, gelegentlich werden kurze Sprachsamples eingespielt. Die Icons für Skalpell, Tupfer & Co. sind größer und damit leichter zu treffen. Apropos leichter: Endlich dürft Ihr vorher auswählen, wie schwer die Operationen werden – das verhindert Frustattacken, die beim Erstling noch an der Tagesordnung waren. So bleibt es bei einer irgendwie einfallslosen, aber doch besseren Fortsetzung – damit lässt sich angesichts des immer noch frischen Grundkonzepts leben. *us*

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 2

» leicht überarbeitete Bedienung
» dank leichtem Schwierigkeitsgrad auch für Nicht-Halbgötter in Weiß zu schaffen

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

80 von 100

Der goldene Retro-Herbst



In Japan und den USA steht der Spiele-Herbst im Zeichen der Neuauflagen – Klassiker erleben ihren zweiten oder gar dritten Frühling.

Spätestens seit der 32-Bit-Generation haben Arcade-Veteranen wie Capcom oder Namco begonnen, ihr umfangreiches Spieleportfolio der letzten Jahrzehnte mal mehr und mal weniger systematisch neu aufzulegen. Was für die Publisher oft den schnellen Yen, Dollar oder Euro bedeutet, ist für viele Spieler die Gelegenheit, ihre Jugend-Hits platzsparend im Spieleregal zu archivieren. Auch in Zeiten von Xbox Live Aracde, PlayStation Network und Virtual Console werden die Sammlungen nicht weniger, der Herbst beschert Euch einen beeindruckenden Schwung an klassischer Spielekost.

Zum konkurrenzlosen König der Klassiker-Archivierung krönen wir Sega. Nach den ersten miesen "Sega Ages"-Remakes in 3D hat man sich eines Besseren besonnen und klassische Serien wie "Phantasy Star", "Wonder Boy" oder das fast komplette Treasure-16-Bit-Programm perfekt auf PS2 übertragen. Die Titel sind in 480p oder dem unter Kennern hoch geschätzten 240p-Modus spielbar und kommen mit reichhaltigem Extra-Material und stets in multilingualer Fassung in die Läden. Mit weniger Ruhm bekleckert sich SNK – die jüngsten PS2-Emulationen sind schlampig, leiden oft unter Slowdowns und sparen an den Grafik-Optionen: Wer noch eine Neo-Geo-Konsole sein Eigen nennt, stellt fest, dass die Originale besser aussehen.

In den USA setzt ein neuer Trend der Spätverwertung ein: Namco bündelt ab September das eigene PS2-Repertoire und veröffentlicht es neu. Für wenig Geld bekommt der amerikanische Kampfkunst-Fan einen Dreierpack mit "Tekken Tag Tournament", "Tekken 4" und "Soul Calibur 2" – da es sich ja seit jeher um PS2-Spiele handelt, sind Emulationsprobleme ausgeschlossen.

3D im Westen, 2D im Osten

Bitmap-Fans schauen aber nach Japan: Capcom schnürt etwas willkürlich wirkende, aber ausgesprochen hochwertige Pakete: "Street Fighter III 3rd Strike", "Capcom vs. SNK 2", "DarkStalkers" und "Hyper Street Fighter II" sind in zwei Sammlungen erhältlich und versetzen Konsolen-Prügler in Verzückung. Auf der PSP glänzt Hudson mit den PC-Engine Best Collections (siehe Test auf Seite 71) – auch wenn die Sprachbarriere manchmal hoch ist, so gefällt auf jeden Fall die Emulation. Wir hoffen, dass trotz den immer wichtiger werdenden Download-Plattformen künftig liebevoll und sorgfältig zusammengestellte Spielesammlungen erscheinen – zumal das Preis-Leistungs-Verhältnis oftmals attraktiver ist als beim gängigen Klassiker-Download. *tn*



PS2 Noch so jung und schon archiviert: Namcos "Tekken 4" wird neu aufgelegt – offenbar lassen sich Prügelhelden besonders gern wiederbeleben.

AKTUELLE & KOMMENDE SPIELESAMMLUNGEN

TITEL	SYSTEM	LAND	TERMIN	PREIS
Capcom vs. SNK 2: Millionaire Fighting 2001 & Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future Value Pack	PS2	Japan	18. September	25 Euro
Ginga Ojousama Densetsu Collection	PSP	Japan	im Handel	25 Euro
Mortal Kombat Kollection	PS2	USA	30. September	25 Euro
Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition & DarkStalkers Value Pack	PS2	Japan	18. September	25 Euro
Namco Classic Fighter Collection	PS2	USA	16. September	25 Euro
Naruto: Ultimate Collection	PS2	USA	16. September	25 Euro
Pac-Man Power Pack	PS2	USA	16. September	25 Euro
Samurai Spirits Rokuban Shobou	PS2, Wii	Japan	im Handel	40 Euro
Sega Ages 2500 Vol. 33: Fantasy Zone Complete Collection	PS2	Japan	11. September	25 Euro
SNK Arcade Classics Vol. 1	PS2, PSP, Wii	Japan / USA	im Handel	30 Euro
Soldier Collection	PSP	Japan	25. September	25 Euro
Sunsoft Collection	PS2	Japan	im Handel	40 Euro
Tengai Makyou Collection	PSP	Japan	im Handel	25 Euro
The King of Fighters '98 Ultimate Match	PS2	Japan / USA	im Handel / Februar 2009	25 Euro

BEAT'EM-UP

Samurai Spirits Rokuban Shoubu

Darauf haben japanophile Prügel-Veteranen gewartet: SNK Playmore packt die kultigen "Samurai Shodown"-Waffenkeilereien auf eine handliche DVD. Aber Vorsicht – alle Episoden sind nicht enthalten: Neben den (unspannenden) 3D-Versionen vermissen wir "Samurai Shodown 5 Special", das Update der in der Urfassung leicht misslungenen Prequel-Episode. Doch damit nicht genug: SNK Playmore beschloss kurzerhand, die Spieler nicht mehr mit unnötigen Grafikoptionen zu quälen. Wer will schon 240p und große Pixel? Schnell wurde ein Weichzeichner über alles gelegt – ein in keiner Weise nachvollziehbarer Schritt. Die prachtvollen Neo-Geo-Szenarien versinken im Weichzeichner-Brei; so haben wir uns das nicht vorgestellt. Ohne diesen Filter-Zwang und mit "Samurai Shodown 5 Special" hätte sich die Sammlung locker in höhere Wertungsregionen geprügelt. Wir raten geduldigen Zockern, auf die US-Version zu warten; gerüchteweise soll diese die Mängel beheben. Wann diese erscheint, ist allerdings noch nicht bekannt.

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



PS2 Neuling Andrew und Bogenschützin Mina in "Samurai Spirits: Tenkaichi Kenkakuden".



PS2 Schick & spaßig: "Samurai Shodown 2" ist der beste Teil der Reihe.



PS2 Monster Kusaregedo sprengt in "Samurai Shodown 5" alle Dimensionen – dafür leidet der Koloss unter Animations-Mängeln.

INFOS

System	PS2 / Wii (Japan-Import)
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	SNK Playmore
D-Termin	nicht geplant

PlayStation 2

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 73 von 100

BEAT'EM-UP

Sunsoft Collection

In den 90er-Jahren musste beinahe jeder Entwickler eine eigene Beat'em-Up-Reihe am Start haben, auch die japanische Firma Sunsoft machte da keine Ausnahme und veröffentlichte zwei Neo-Geo-Titel. Den ersten könnt Ihr gleich wieder vergessen: "Galaxy Fight" hat weder eine besonders schicke Grafik noch übermäßig attraktive Charaktere. Zudem haut Euch die KI mit billigen Tricks aus den Latschen; lediglich die unendlich scrollenden Kampfareale heben sich von der dramatisch besseren Konkurrenz ab. Ganz anders das knallbunte "Waku Waku 7" : Die sieben Figuren sind ebenso liebevoll gestaltet wie animiert und vermöbeln sich in bonbonfarbenen Stages. Die Steuerung ist griffig, die Animationen flüssig, der Spielfluss dynamisch. Leider hat SNK auch hier bei den Grafikoptionen geschlampt – weder 480p noch 240p wird unterstützt, die Emulationen sehen deutlich schlechter aus als die ursprünglichen Neo-Geo-Spiele. Trotzdem freuen sich 2D-Fans ohne Neo-Geo über die Möglichkeit, den Exoten "Waku Waku 7" zu zocken.

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



PS2 Auch wenn "Galaxy Fight" gefehlt hätte – wir hätten keine Krokodilstränen vergossen.



PS2 "Waku Waku 7" nimmt gängige Prügelklischees gekonnt auf die Schippe.



PS2 Die debil dreinschauende Grinsekugel Fernandez ist einer der Endgegner des durchgedrehten "Waku Waku 7".

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	SNK Playmore / Sunsoft, Japan
Hersteller	SNK Playmore
D-Termin	nicht geplant

PlayStation 2

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 69 von 100

INTERAKTIV

Most Wanted Charts

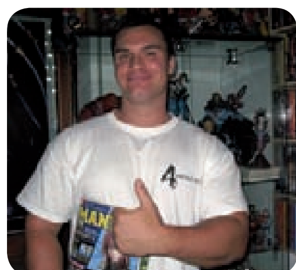
Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ●	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
2 ●	Fallout 3	PS3 / 360	Bethesda	Action-Rollenspiel
3 ▲	Final Fantasy XIII	PS3 / 360	Square Enix	Rollenspiel
4 ▲	Wipeout HD	PS3	Sony	Rennspiel
5 ●	Beyond Good and Evil 2	PS3 / 360	Ubisoft	Action-Adventure
6 (neu)	Left 4 Dead	360	Electronic Arts	Action
7 ▼	Street Fighter IV	PS3 / 360	Capcom	Beat'em-Up
8 ▼	Gears of War 2	360	Microsoft	Action
9 ▼	Far Cry 2	PS3 / 360	Ubisoft	Ego-Shooter
10 (neu)	Heavy Rain	PS3	Sony	Adventure

* Ihr bestimmt die Most Wanted Charts: Stimmt ab auf www.maniac-forum.de/forum

Zockerbude des Monats

Mathias Eßer aus Mannheim ist Videospieler der ersten Stunde und der größte "He-Man"-Fan unter der Sonne (Forumsname: Forceman).

Mathias und He-Man, das ist ein Bund fürs Leben. Mit Geschichten zu seiner Leidenschaft für die "Masters of the Universe" könnte der 33-Jährige Bücher füllen. Stattdessen füllt er lieber sein Zimmer mit Actionfiguren oder seine Fansite www.planeteternia.de mit Infos. Nicht minder interessant ist die Zockerlaufbahn von Mathias, der jede Konsole sein Eigen nennt, die seit dem NES das Licht der Welt erblickte. Angefangen hat alles – wie so oft – mit einem Weihnachtsgeschenk: Ein Atari 2600 wurde ausgepackt, an die Schwarz-Weiß-Glotze angeschlossen und "Pac-Man" bis spät in die Nacht gezockt. Gut 25 Jahre später hat sich einiges verändert: "Resident Evil 4" ist aus Sicht von Mathias das Maß aller Dinge und Online-Gaming der Spaßgarant des 21. Jahrhunderts.



Megastark: Muskelmann Mathias, "Masters"-Figuren und die MAN!AC.



Andere Leute tapezieren ihre Zimmer mit Tapeten, Mathias bevorzugt Actionfiguren.



Die Welt da draußen sollte unbedingt Eure Zockerbude gesehen haben? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an ak@maniac.de!

Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn

The End of anyMAN!AC



5. August Wenn sie auftreten, fängt LaFee an zu heulen! Im letzten anyMAN!AC gaben sich die Herren von Ring of Death die Ehre und performten den Metalkracher "What are you buyin'? What are you sellin'?". Bei einem Privatgig im Augsburger Nobelviertel Lechhausen feierten die Plärrbuben zusammen mit den MAN!ACs das Ende von über drei Jahren DVD-Wahnsinn und sprengten am Schluss das gesamte Equipment. Den Filmbeweis findet Ihr auf der aktuellen DVD.

Praktikanten-Power

4. August



Ein ganz normaler Tag in der Redaktion – doch halt! Da sind zwei Kerle, die letzten Monat noch nicht da waren... Praktikanten haben die Büros infiltriert und versuchen, sich durch Kuchengeschenke Sympathien zu erschleichen. Nordlicht Benny und Bayer Michael unterstützen bis Ende September die MAN!ACs. Wenn sie nicht gerade den täglichen Excel-Wahnsinn durchleben und sich mit dem unbekannten Wesen Mac anfreunden, testen sie Spielspaßperlen wie "Die Mumie", "Tischfußball" und "Pool Party". Außerdem schreiben sie fleißig – oder probieren es zumindest. Beide waren am MAN!AC-Stand auf der Games Convention: Ihr durftet sie anfassen und mit ihnen zocken – nur Zwetschgendatschi verschenkten sie nicht.

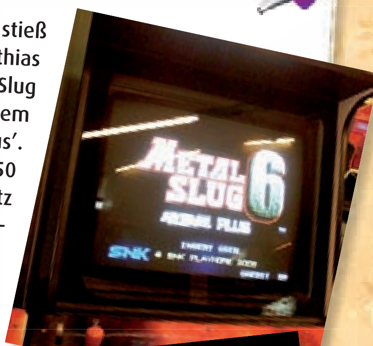
Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



Im "Street Fighter III 2nd Impact Giant Attack"-Automaten könnt Ihr als Akuma kämpfen: Ryus Feld anwählen, 'Runter', 'Runter', 'Hoch' eingeben. Dann Kens Feld wählen, 'Hoch', 'Hoch', 'Runter'. Zurück zu Ryu und 'Hoch' eingeben. Wieder zu Ken und 'Runter'. Als letztes Seans Feld wählen und 'Runter', 'Runter', 'Hoch', 'Runter', 'Hoch', 'Hoch', 'Hoch'.

Metal Slug 6? Von wegen...

1. August





Im Italienurlaub stieß "Metal Slug"-Fan Matthias auf einen "Metal Slug 6"-Automaten mit dem Namenszusatz 'Plus'. Sogleich wanderten 50 Cent in den Münzschlitz – was mochte sich hinter der 'Plus'-Version verbergen? Die Ernüchterung folgte auf dem Fuß: Statt "Metal Slug 6" flimmerte ein verunstaltetes "Metal Slug 3" mit superleichten Endgegnern, veränderter Level-Abfolge und ständiger Blitzwolken-Begleitung über den Schirm. Immerhin war er geistesgegenwärtig genug, dieses Kuriosum mit der Handykamera zu dokumentieren.

Mein GameCube hasst mich!

10. August



"Majora's Mask" ist kein benutzerfreundliches Game – trotzdem wollte Matthias das Spiel endlich durchzocken. Praktischerweise ist Links N64-Zeitschleifen-Odyssee in einer raren GameCube-Neuveröffentlichung zu haben – also flugs die Mini-DVD eingelegt und das Horrorkid gejagt. Denkste, nicht nur die verquere Speicherlogik, sondern auch zahlreiche Konsolenabstürze kosteten unzählige Spielstunden – der Wassertempel wird im fünften Anlauf nicht angenehmer...

LaFee rocks?

8. August



LaFee wird das Gesicht von Ubisofts "Sophies Freunde"-Spieleserie – so weit, so gut. Den Vogel schoss jedoch die dazugehörige Pressemitteilung ab, die LaFees Musik als "Mischung aus Rockmusik und Metal-Elementen" bezeichnete. Wer ist Ubisofts nächstes Gesicht? Thrash-Metal-Ikone Jeanette Biedermann, die Industrial-Rocker von "Tokio Hotel" oder Hardcore-Punkgöre Sarah Connor? Oder vielleicht doch Schlagerstar Ozzy Osbourne?

LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Bruder Jakob ist erwacht

Ich sitze in meinem Wohnzimmer und schaue Eure DVD. Wie gewohnt steht die Tür offen und eine kalte Sommerbrise streichelt meinen Körper. Nur wenige Sekunden zuvor stand ich auf und ging die vier Schritte zu meinem Laptop, in der Hand Euer Magazin. Niemals zuvor hatte ich den Drang, einer Videospielzeitschrift zu schreiben. Plattitüden über Qualität und Anregungen zu Design und Inhalt bekommt Ihr zur Genüge. Mein Lob geht vielmehr an die dramaturgische Leistung bei der Beitragsgestaltung. Dies ist das zweite Mal, dass ich die DVD auch weiteren Personen vorspielen werde. Das erste Mal musste ich die kurze philosophische Abhandlung zu "Shadow of the Colossus" mit Mitmenschen teilen.

Diesmal muss ich den Beitrag über "Metal Gear Solid 4" Menschen vorführen, die Videospiele als Kinderkram und fantasie- bzw. gehirnarmes Nerd-Hobby abtun. Natürlich ist der (zugegeben geniale) "MGS 4"-Soundtrack eine dankbare Untermalung: Man achte auf das Wechselspiel von Melancholie, Heldentum und Drama. Doch die Harmonie, die sich aus der Kombination mit den Bildern von Boston Dynamics ergibt, grenzt an einen Geniestreich. Es ist, als ob einem ganz plötzlich bewusst würde: "Was haben wir getan?" Es ist wohl eine der berührendsten, Angst einflößendsten und Luft abschnürendsten Szenen, als der 'Big Dog' von selbst den Stoß abfängt. Irgendwie hatte ich in dem Augenblick unweigerlich den Gedanken, dass jeder der Umstehenden mit ein bisschen Trauer hinnimmt, was nicht mehr aufzuhalten war. Roboter sind nicht mehr die hilflosen Kästen, die, einmal umgestoßen, strampelnd am Boden liegen bleiben. Sie sind nicht mehr unsere Kinder, die hilfsbedürftig durch die 'neue Welt' zittern. Sie sind schneller, stärker und besser als wir.

Ich lasse mir jetzt einen Vollbart wachsen, decke mich mit haltbarer Konservennahrung ein und bastle ein Schild, auf dem steht: "Die Roboter übernehmen die Weltherrschaft!" Doch ich beginne zu denken, dass der Mensch erwachsen wird. Er verlässt und vergisst seine Mutter und sucht sich Sklaven. Er zerstört seinen Lebensraum und baut sich etwas Eigenes, das zu kontrollieren er eines Tages möglicherweise nicht mehr im Stande sein wird.

Jakob Schweikhardt, via E-Mail

Als wir das Video mit dem souveränen Vierbeiner entdeckt haben, ging es uns genauso. Der technische Fortschritt ist beängstigend.

MEINUNG DES MONATS

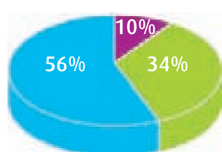
Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Was haltet Ihr von der diesjährigen E3-Messe?

A Die E3 hat meine Erwartungen getoppt.

B Nett, aber die Highlights fehlten.

C Unterm Strich war die E3 ein Reinfall.



Heftkritik

Nachdem ich die letzte MAN!AC gelesen habe, möchte ich Euch Anregungen für Veränderungen geben. Im Mittelpunkt steht dabei die Platzverteilung im Heft.

Ich halte es für sinnvoller, die Seite mit den Test-Details dafür zu verwenden, die Tests umfangreicher zu machen und Infos aus der Tabelle dort unterzubringen. Einige Angaben finden sich sowieso schon in den Tests wie Titel, Spielspaß, Spieleranzahl. Die Preisangabe ist überflüssig, da man vor dem Kauf sowieso recherchiert.

Die Rubrik 'Im Handel' halte ich prinzipiell für fragwürdig. 'Außerdem im Juli erhältlich' auf Seite 64 finde ich überflüssig. Die Rubrik 'Spiele-Termine' auf Seite 46/47 reicht völlig.

Weiter kritisiere ich "Lego Indiana Jones" auf Seite 65: Geheimnisse zum Spiel braucht man in einem Printmagazin nicht, außer es ist etwas sehr Spezielles. Online findet man so etwas zuhauf. Die Meinung von kleinen Kindern zu einem Game ist wohl Geschmackssache. Für mich wäre die Seite besser in den Extended-Bereich investiert worden. Für "Super Smash Bros. Brawl" gilt das Gleiche wie für "Lego Indiana Jones".

Schade, dass Ihr für den Artikel "Shoppen in West und Ost" nur zwei Seiten veranschlagt habt. Hier wäre der durch die oben genannten Anregungen gesparte Platz viel besser investiert worden. Auch hätte mich ein Videobeitrag auf DVD zum Thema brennend interessiert. Dasselbe gilt für den Artikel "Videogame-Bars in Tokio".

Rainer Ibele, via E-Mail

Über Sinn und Unsinn der Test-Details kann man streiten. Die einen wünschen sich alle Angaben direkt im Test, andere beklagen die fehlende Übersichtlichkeit, vor allem bei kleineren Tests. Wir haben diese Rahmendaten ausgegliedert, um Euch auf einen Blick alle relevanten Informationen zu liefern und die Tests optisch zu entschlacken.

Während die 'Spiele-Termine' Aufschluss darüber geben, welche Spiele ab dem folgenden Monat kommen werden, verrät die von Dir kritisierte Tabelle, welche Titel im aktuellen Monat erscheinen. Doppelungen gibt es also nicht.

Wie steht der Rest unserer Leserschaft zur neuen Rubrik 'Im Handel'? Wie gefällt sie Euch und was möchtet Ihr dort lesen, wenn wir interessante Spiele auch nach der Veröffentlichung weiter begleiten? Schreibt uns Eure Meinung!

Konami sorgt für Frust

Ich habe mir die US-Version von "Metal Gear Solid 4" gekauft und war von dem Singleplayer-Modus einfach nur hin und weg. Da muss man Konami und dem Team rund um Hideo Kojima ein großes Lob aussprechen für das grandiose Ende einer Legende. Für mich ist bislang "MGS 4" das Spiel des Jahres.

Nachdem ich von einem Kumpel mit Xbox 360 erfahren habe, dass dieser sich auch eine PS3 samt "MGS 4" zugelegt und "Metal Gear Online" schon angetestet hatte, lud er mich kurzerhand auf eine Runde Onlinespielen ein. Gesagt, getan? Denkste! Erst einmal muss man sich ein fettes Update runterladen, was je nach Verbindung locker 10-30 Minuten dauern kann. Dann kam das Anmelden bei Konami, samt doppelter ID (Konami ID und Gaming ID) und das Erstellen eines Avatars. Das alles muss man machen, sonst darf man nicht online spielen! Nach rund 45 Minuten war es dann soweit: Endlich konnten wir gemeinsam zocken... Wieder falsch gedacht! Konami ist ja nicht blöde und schiebt Import-Spielern einen Riegel vor, denn der Online-Modus von "MGS 4" fragt die Region ab. Das heißt: Wer mit der US-Version mit seinen deutschen Freunden spielen will, schaut dumm aus der Wäsche. Selbst simple Dinge wie das Anschreiben in "MGO" gehen nicht, vom Einladen zu Privatspielen ganz zu schweigen! Sorry, aber für solchen Müll habe ich kein Verständnis! Was nützt es, wenn das Spiel keinen Regionalcode besitzt, der Onlineteil aber schon? Ich bin von Microsofts Service verwöhnt und musste feststellen, dass Sony und die Spiele-Entwickler für die PS3 noch einen weiten Weg vor sich haben.

bendermac, via E-Mail

Du hast Recht: Das langwierige Update- und Anmeldeprozedere bei "Metal Gear Online" macht einem den Einstieg in die Online-Schleicherei alles andere als leicht. Plug&Play geht jedenfalls anders.

Das verlorene Schaf

Ich lese die MAN!AC seit 2005. Jeden Monat ging ich zum Zeitschriftenhändler, um Euer Magazin zu kaufen. Doch eines Tages wurde alles anders. Ich wurde als Testredakteur in die Hallen eines anderen Magazins eingeladen und bekam dort als Geschenk ein Jahresabo und ein Spiel dazu. Wegen dieses Abos habe ich mich dazu verleiten lassen, Euer Heft nicht mehr zu kaufen. Nach etwa einem dreiviertel Jahr wurde mir bewusst, dass die Redakteure des anderen Videospiel-Mags nicht nur inkompetent im Vergleich zu Euch sind, sondern mir auch gänzlich unsympathisch. Nun habe ich mir nach fast einem Jahr wieder die MAN!AC gekauft und bin restlos glücklich. Mein gutes Weltbild in Sachen Videospiel-Magazine wurde wieder hergestellt. Vielen Dank für die Bekehrung und für die kommenden Jahre, in denen ich Euer Magazin lesen werde. Ein Abonnement werde ich in nicht

allzuferner Zukunft bestimmt auch abschließen!

Max K., via E-Mail

Einer unserer Mitbewerber verschenkt also Abos an Jobsuchende? Und Du kehrst nun als reumütiger Sünder zur MAN!AC zurück und gelobst sogar Besserung, indem Du bald ein Abo abschließen möchtest? Nun gut, dann wollen wir mal Gnade vor Recht ergehen lassen. Natürlich freuen wir uns darüber, Dich nach Deinem Seitensprung als Leser zurückerobert zu haben – und zwar ganz ohne Geschenke!

Zorn eines Traditionalisten

Erst mal ein dickes Lob an Euer Team und die Zeitschrift. Seit der Erstausgabe bin ich ein treuer Leser und außer einer kurzen Phase, in der Ihr aufgehört hattet, über Importe zu berichten, bin ich sehr zufrieden! Stellt doch bitte mehr Importspiele vor, denn dieser Ego-Shooter-Kram, der dieser Tage herauskommt, ist nicht gerade abwechslungsreich. Vor allem, wenn man kein Ego-Shooter-Fan ist!

Gerade textlastige Import-Titel aus Fernost sind hierzulande für die meisten unspielbar. Wir wollen einen ausgewogenen Mix bieten zwischen dem Service für Import-Freaks sowie Previews und Tests für die Vielzahl der PAL-Spieler, die ebenfalls über Neuigkeiten und die Qualität aktueller Titel informiert sein möchten.

Nun zu dem, was mich in den letzten Jahren richtig aufregt, nämlich Rollenspiele! Seit PC-Engine ("Cosmic Fantasy 2") und Mega Drive ("Phantasy Star 2") bin ich RPG-Fan. Ich stehe auf putzige Optik, abwechslungsreiche Geschichten, Anime-Zwischensequenzen und flotte, rundenbasierte Kämpfe. Seit sich die japanischen Spielefirmen dem Westen geöffnet haben, häufen sich Probleme. Es gibt Ladezeiten bei jedem Kampf, weil die Grafik natürlich super-duper-extradeluxe sein muss. Es gibt hektisches Herumgerenne und Zeitdruck bei Kämpfen wegen irgendwelcher Zeitbalken. Man findet 5 x 5 Bildschirme große Dörfer oder Städte, wo man zwar eine Stunde braucht, um alles zu sehen, aber letztendlich benötigt man nur die Taverne oder das Hotel zum Speichern. Früher konnte man sich die Ausarbeitung der Charaktere selbst vorstellen und der Fantasie freien Lauf lassen. Heute sind die Figuren im Spiel so detailliert, dass sie mir seelenlos und austauschbar erscheinen. Damit kann ich mich nicht identifizieren. Außerdem stört mich an heutigen Rollenspielen, dass bei fast jedem Remake auf Teufel komm raus 3D-Grafik enthalten ist.

Ich bin vielleicht der Einzige, der sich daran stört und sich deshalb die letzten 15 RPGs verkniffen hat. Oder ich bin einer von Tausenden (was ich natürlich hoffe). Wenn Zweiteres zutrifft, dann könnt Ihr mal Square Enix, Sega & Co. unsere Meinung stecken! Die sollen sich an die Wurzeln der japanischen Rollenspiele erinnern und nicht irgendwelche langweiligen und komplizierten grafischen Blender machen!

Goran, via E-Mail

Wie seht Ihr das? Ist Goran ein Einzelfall oder ärgert Ihr Euch auch über den kritisierten Trend in japanischen Rollenspielen? Schreibt uns Eure Meinung zu diesem Thema!

UPDATES & ERRATA

ERRATA: In den letzten News hat sich ein fehlerhaftes Detail eingeschlichen: Das neue Edel-Accessoire von Apple heißt iPhone 3G und nicht iPhone G3!

Retro-Liebhaber

Ich lese die MAN!AC seit 1996 und seit 2005 kaufe ich sie wieder regelmäßig, Heft für Heft. Dies nur vorweg, um meiner Meinung auch Gewicht zu verleihen.

Bei Eurer neuesten Ausgabe habe ich mich etwas geärgert: Wieso gibt es nur noch eine Seite mit Leserbriefen? Schreibt keiner mehr? Bitte räumt diesem Ressort mehr Platz ein! Außerdem finde ich es schade, dass die Hall of Shame weg ist. Und auch sonst kein Retro mehr in der gesamten MAN!AC?! Okay, auch in anderen Magazinen wird die Retro-Sparte ausgeschlachtet – Eure Oldie-Beiträge waren jedoch immer lesenswert und amüsant. Bitte lasst 8- und 16-Bit nicht untergehen!

René, via E-Mail

Voilà: Zwei Seiten Leserbriefe! Die Hall of Shame wird zwar nicht wiederkommen, Retro-Artikel bleiben aber auch in Zukunft ein Thema für uns. Wir MAN!ACs stehen auf die ollen Kamellen der Pixel-Ära, insofern werden wir unsere Zockerwurzeln nicht vergessen! Allerdings wollen wir Euch mit besonderen Artikeln unterhalten und nicht alles, was einem zu diesem Schlagwort einfällt, unreflektiert als "Retro" verkaufen. Und das braucht seine Zeit.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Ein wenig fehlt mir schon das Gruselige daran und die Zeit, als man sich noch vor den Zombies fürchtete und nicht umgekehrt.«
Spyro2000 über die Ausrichtung der "Resident Evil"-Reihe seit Teil 4

»Doppelte Shoryukens gingen ebenfalls bei "3rd Strike", allerdings ist es abhängig von der Hitbox des jeweiligen Charakters, der gejuggelt wird. Bei manchen geht es midscreen z.B. gar nicht, bei anderen wiederum muss man einen Glitch ausnutzen, um die Hitbox des Shoryukens nach vorn zu bewegen.«
strid3r fachsimpelt im Beitrag über "Street Fighter IV"

» Ich sag' immer "Shenmue", "Shenmu" klingt wie 'ne chinesische Kuh und "Shenmü" wie 'ne chinesische Kuh mit französischem Akzent!«
CJC über Ausspracheprobleme bei Segas "Shenmue"

Ein schnelles Lob

Auch nach über 10 Jahren MAN!AC-Abo freue ich mich über jedes Heft. Hier nur ein kurzes Danke für den Artikel "Videogame-Bars in Tokio" aus der letzten Ausgabe. Genau diese Specials heben Euch vom Rest ab.

Harald Batz, via E-Mail



Immer wenn ich freitags die neue MAN!AC aufschlage und mir durchlese, was die Herren Redakteure so treiben, muss ich bei Ulrich an Gordon Freeman denken.

André Noller, via E-Mail

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 4. Oktober 2008.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GEWINNSPIELE

Wii geil!

Zusammen mit Nintendo vergeben wir diesen Monat Preise im Gesamtwert von über 1.200 Euro!
Zum Prügelhit "Super Smash Bros. Brawl" verlosen wir neben Spielen und Merchandise zwei Wii-Konsolen.

2x "Smash Bros. Brawl"-Fanpakete, bestehend aus
- » Wii-Konsole (inkl. "Wii Sports")
- » "Super Smash Bros. Brawl"
- » T-Shirt, Puzzle, Schreibblock & Kugelschreiber

3x "Super Smash Bros. Brawl"

Heiß auf die Preise? Dann einfach folgende Frage beantworten:

Für welche Konsole erschien der erste "Smash Bros"-Teil?

A: N64
B: GameCube
C: Wii

Stichwort: Smash Bros.





Fight for your Lite!

Für alle mobilen Zocker gibt es dreimal den DS Lite in der neuen Sommer-Kollektion zu gewinnen. Jedem Handheld legt Nintendo ein Spiel bei.

1x DS Lite in Türkis + "Etrian Odyssey"
1x DS Lite in Grün + "Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Dunkelheit"
1x DS Lite in Rot + "Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit"

Ihr wollt einen DS Lite abstauben? Hier die Frage:

Welche Farbe hatte das erste DS-Modell?

A: Blau
B: Silber
C: Rosa

Stichwort: DS Lite

KNOW-HOW

LINUX AUF PS3

Es geht auch ohne Installation auf Festplatte: Mit Live-CDs können Linux-Freunde erste Schritte ohne Risiko wagen.

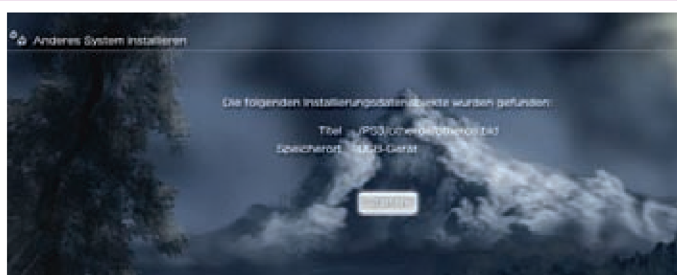
Wer auf seiner PS3 mit Linux experimentieren möchte, muss das Betriebssystem nicht unbedingt auf der Festplatte installieren: Live-CDs ermöglichen das Booten und den Betrieb von Linux direkt von der Silberscheibe. Neben einer beschreibbaren CD-R benötigt Ihr lediglich einen USB-Speicherstick sowie USB-Maus und -Tastatur: MAN!AC führt Euch mit drei einfachen Schritten ins Linux-Universum. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Bootloader	www.terrasoftsolutions.com/support/installation/ps3/
Debian Live CD	www.keshi.org/moin/PS3/Debian/Live

1 INSTALLIERT DEN BOOTLOADER

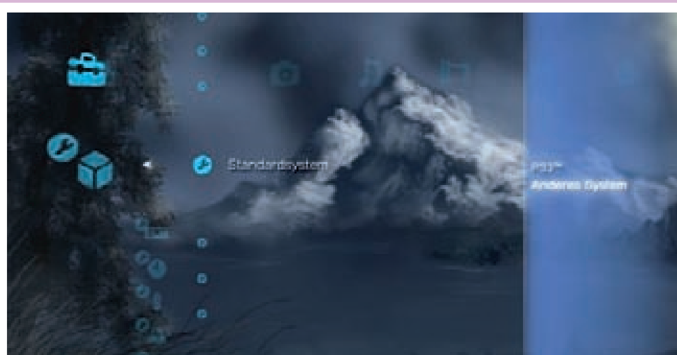
Bevor Ihr loslegen könnt, sind einige Vorbereitungen nötig. Ladet zunächst ein Linux-Live-Image (z.B. Debian) herunter und brennt es auf CD-Rom. Anschließend saugt Ihr die Bootloader-Dateien 'otheros.bld' und 'otheros.self': Erstellt auf dem USB-Stick den Ordner 'PS3' und darin einen weiteren Ordner mit dem Namen 'otheros', beachtet dabei die Groß- und Kleinschreibung. In diesem Unterordner platziert Ihr die beiden Bootloader-Dateien. Stöpselt anschließend den USB-Speicherstick in Eure Konsole und wählt in den Systemeinstellungen der PS3 die Option 'Anderes System installieren'. Bestätigt die beiden folgenden Hinweise und wartet einige Sekunden, bis der Bootloader installiert ist. Dann ist Eure Konsole bereit für die Linux-Live-CD: Schiebt sie in die PS3.



Stöpselt den USB-Speicherstick mit dem Bootloader in die PS3 und wählt die Funktion 'Anderes System installieren'.

2 STARTET LINUX

Um Linux zu booten, klickt Ihr Euch in die Systemeinstellungen der PS3, wählt 'Standardsystem' und die Funktion 'Anderes System'. Anschließend fährt sich die PS3 erneut hoch und lädt die Linux-Dateien von CD. Falls nach spätestens einer Minute kein Bild erscheint, müsst Ihr die Konsole komplett ausschalten und mit fünf Sekunden gedrückt gehaltener Power-Taste aus dem Standby-Modus aufwecken. Dann werden alle Einstellungen in den Originalzustand zurückversetzt: Installiert nun den Bootloader erneut. Falls jedoch kryptische Meldungen auf dem Bildschirm erscheinen, läuft alles wie am Schnürchen: Wartet einfach, bis das Desktop erscheint. Besitzer von HDTVs können beim Booten die Auflösung variieren: Gebt 'yuv' sowie den gewünschten HD-Modus ein, sobald die Eingabeaufforderung 'kboot:' erscheint – also z.B. 'yuv1080p' oder 'yuv720p'. Falls Ihr Linux auf die Festplatte installieren wollt, tippt Ihr dagegen den Befehl 'install' – dazu muss Eure PS3-HD aber frisch formatiert und partitioniert sein.

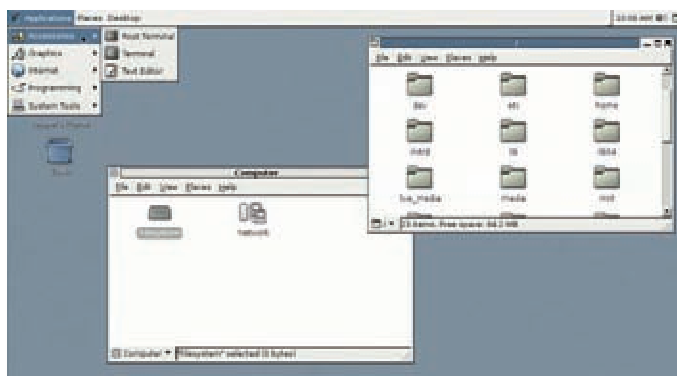


Nach der Installation des Bootloaders lässt sich die Linux-Live-CD mit der Funktion 'Anderes System' laden.

3 EXPERIMENTE

Nach dem Booten findet Ihr Euch auf dem Desktop wieder, bei Debian handelt es sich um die Oberfläche GNOME: Ihr könnt sie lediglich mit USB-Maus und -Tastatur bedienen. Vorinstalliert sind einige Werkzeuge wie der Firefox-Browser, ein Bildbetrachter, Terminal-Software und der Texteditor. Damit könnt Ihr nun experimentieren, richtig arbeiten jedoch nicht: Wer Linux mit dem eigenen Heimnetzwerk kompatibel machen oder weitere Software installieren möchte, muss den Inhalt der Live-CD modifizieren und diese dann erneut brennen. Weil laufend von der Live-CD nachgeladen wird, dürft Ihr sie zudem nicht aus dem PS3-Laufwerk entfernen: Nutzt die Live-CDs, um Euch mit dem Betriebssystem vertraut zu machen und zwischen verschiedenen Linux-Distributionen die für Euch optimale Variante zu finden.

Wer mit Linux richtig arbeiten will, kommt an einer Installation auf Festplatte nicht vorbei – allein der Geschwindigkeit halber. Falls Eure PS3-Festplatte dafür zu wenig Platz bietet, könnt Ihr diese auch wechseln. Wie das funktioniert, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe.



Die Debian-Live-CD bietet die grafische Benutzeroberfläche 'GNOME' sowie grundlegende PC-Werkzeuge.

MANIAC

EXTENDED

» INHALT



Söldner X – Himmelsstürmer

Die Entstehung eines deutschen Shoot'em-Ups



Dr. Bernd Fakesch

General Manager, Nintendo Deutschland

Dr. Bernd Fakesch ist seit März 2004 General Manager von Nintendo Deutschland. Er leitet alle Marketing- und Vertriebsaktivitäten für die gesamte Produktpalette von Nintendo auf dem deutschen Markt. Davor war er in diversen leitenden Funktionen für das internationale Musikunternehmen BMG tätig. Neben dem Fleischfabrikanten Moksel finden sich auch Bayer, Siemens und zahlreiche weitere Unternehmen im In- und Ausland in seinem Lebenslauf. Den Anfang nahm Fakeschs Karriere an der Universität Augsburg. Die Schwerpunkte seiner wissenschaftlichen Arbeit lagen auf den Gebieten Unternehmensführung und Organisation, Finanz- und Bankwirtschaft.



»Die Qualitätskontrollen sind genauso hart wie früher!«

MAN!AC spricht an, was Fans unter den Nägeln brennt. Deutschlands Nintendo-Boss stellt sich der Kritik.

X **MAN!AC: "Legend of Zelda", "Metroid", "Mario": Alle großen Nintendo-Marken sind erhältlich. Dazu die Casual-Games-Fixierung auf der E3-Messe. Wo bleibt die treue Fanbasis und wie bedient Nintendo den klassischen Zocker?**

Dr. Bernd Fakesch: Selbstverständlich arbeiten Entwickler-Teams aktuell an klassischen Titeln. Die Vorstellungen auf der E3 haben noch mal deutlich gezeigt, dass es Nintendo zurzeit nicht nur um Prozessorleistung und Grafikpower geht, sondern vor allem auch um die Art und Weise, wie man spielt: Mit Wii Motion Plus können gerade auch für die Publisher neue Wege geöffnet werden. Ich kann mir beispielsweise für "Red Steel" sehr gut vorstellen, wie ein Schwertkampf mit Wii Motion Plus in Zukunft aussehen wird.

Aber wo sind die Nintendo-Titel für Hardcore-Gamer?

Herr Iwata hat auf der Messe betont, dass sich einige neue Spiele in der Entwicklung befinden. Dass diese auf der E3 nicht vorgestellt wurden, wird die Hardcore-Gamer zum Teil natürlich enttäuscht haben. Das verstehe ich, weil man etwas Neues von Mario und Zelda erwartet.

Vor einiger Zeit gab es eine Pressemeldung, die eine Zusammenarbeit mit Tupperware ankündigte. Tupper-Partys mit Balance Board?

Zurzeit ist noch keine Rede von einer aktiven Integration in Tupper-Parties: Unsere bisherige Zusammenarbeit hat sich auf die Aktionstage konzentriert, die von Tupperware ausgerichtet werden – zum Beispiel den Spieletag. Wir haben eine Möglichkeit gesucht, wie wir erwachsene Frauen für unsere Produkte "Wii Fit", "Gehirn-Jogging" und aktuell "Kochkurs"





"Schnapp sie dir alle!" – in Anlehnung an das hauseigene "Pokémon"-Motto setzt Nintendo auf die Erweiterung des Kundenkreises durch alle Altersklassen.

begeistern können. Werbung allein reicht nicht aus, um den Spielspaß und vor allem den Mehrwert zu vermitteln. Tupperware bietet uns die Möglichkeit, einen weiteren Zugang zu dieser neuen Zielgruppe zu finden.

Spinnen wir den Gedanken weiter, kommen wir zu den Rentnern, die ebenfalls eine attraktive Zielgruppe darstellen dürften. Und was machen Rentner? Sie nehmen an Kaffeefahrten teil und kaufen Heizdecken. Werden sie auf diesem Weg bald auch "Wii Fit" erwerben?
Ich denke, dass das von Ihnen gezeichnete Bild zum Teil bereits überholt ist: Aktuelle Studien belegen, dass Konsumenten über 50 länger jung bleiben und tendenziell aufgeschlossener gegenüber technischen Neuerungen sind, als dies vor einigen Jahren noch der Fall war. Grundsätzlich würden wir uns natürlich sehr freuen, wenn auch ältere Menschen unsere Produkte für sich entdeckten, nicht zuletzt, weil Spielen und der hieraus resultierende Spaß kein Thema ist, das den Jungen vorbehalten ist.

Ist die Ankündigung von Wii Motion Plus ein Eingeständnis, dass die Hardware suboptimal war?
Das sehe ich überhaupt nicht so. Ich habe diese Kommentare im Anschluss an unsere Pressekonferenz gelesen und war etwas überrascht, denn ich halte Wii Motion Plus für die perfekte Weiterentwicklung der Wii-Remote.

Genau das zeichnet doch unsere Industrie aus: Dass sich eine Innovation an die nächste reiht und sie sich so weiterentwickelt. Ich finde es eine tolle Sache, dass man durch diesen kleinen Sensor die Möglichkeit hat, die Wii-Remote nachzurüsten. In der Vergangenheit war es oft so, dass man einen komplett neuen Controller kaufen musste, wenn ein System weiterentwickelt wurde. Wenn "Wii Sports Resort" inklusive Software tatsächlich knapp 30 Euro kosten sollte, dann wird Wii Motion Plus vom Preis so gestaltet sein, dass sie erschwinglich ist.

Lassen Sie uns über die Virtual Console sprechen. Wer fleißig Spieleklassiker herunterlädt, stellt schnell fest, dass der Wii-interne Speicher schnell voll ist. Laurent Fischer, Marketing Director von Europa, meinte, dies sei nur ein Problem für "Geeks und Otakus". Hat sich Nintendo da etwa verkalkuliert?
Laurent Fischer hat sich für diese Aussage bereits entschuldigt. Er hatte sich auf diejenigen bezogen, die viele Spiele vorrätig halten möchten. Ich kann die Frage, wie das Speicherproblem letztlich gelöst werden wird, nicht beantworten. Sicher ist, dass wir an Lösungen arbeiten – wir werden uns etwas einfallen lassen, um den Fans, die mehr herunterladen möchten, das auch entsprechend gut zu ermöglichen. Momentan können sich die Fans damit behelfen, die Spiele aus dem Katalog – der ja bestehen bleibt – immer wieder herunterzuladen.

Themenwechsel: Der DS entwickelt sich offensichtlich weg vom reinen Spielzeug-Handheld. Man kann damit das Rauchen aufhören, kochen oder den Führerschein machen. Will der DS mein persönlicher Assistent werden?
Der Nintendo DS soll das Leben bereichern: Das bedeutet auf der einen Seite, dass er nach wie vor reinen Spielspaß bieten kann. Darüber hinaus jedoch kann er auch der optimale Alltagsbegleiter sein: Sein Vorteil ist, dass er weltweit über 70 Millionen Mal verfügbar ist, in Deutschland haben wir vor einigen Wochen die 4-Millionen-Grenze übersprungen. Heute ist es schon möglich, mit Hilfe von "Kochkurs" Einkaufslisten erstellen zu lassen und einkaufen zu gehen. Ich kann mir gut vorstellen, dass das Gerät über das Spielen hinaus zum Organizer im Alltag wird.

Beim Gang durch den Elektrohandel stellen wir fest: Für den DS gibt es ziemlich viel Mist! Früher stand Nintendo für beinharte Qualitätskontrollen. Wo sind die abgeblieben und verwässert diese Schundflut nicht irgendwann die Marke "DS"?
Die Qualitätskontrollen sind genauso hart wie früher. Ein Publisher muss bestimmte Kriterien erfüllen, um für Nintendo Spiele produzieren zu können. Hält er sich außerdem an bestimmte ethische Codes bzw. erfüllt er bestimmte Voraussetzungen, dann können wir ein Spiel für DS oder Wii nicht verbieten, nur weil wir das Gefühl haben, dass es nicht perfekt umgesetzt wurde.

Aber Sie haben Recht: Man merkt deutlich, dass die Publisher sehen, wie erfolgreich der DS ist und dass es sich lohnen kann, Spiele dafür zu produzieren. Es gibt eine Menge Produkte und auch eine Menge Nachahmer-Software. Es bereitet mir selbst ein bisschen Sorge, dass wir zu viele Produkte sehen, die scheinbar schnell entwickelt wurden, damit sie zur Saison rechtzeitig da sind, und die dann leider nicht bis ins kleinste Detail ausgeklügelt sind. Das macht es gerade dem neuen Nintendo-DS-Spieler nicht eben leichter, die für ihn richtige Spiele-Auswahl zu treffen.

In der Geschichte der Wii-Konsole fallen viele Nachbesserungen auf. Erst ist die Schlaufe ein Problem, dann kommt die Silikonhülle, Virtual-Console-Fans klagen über zu wenig Speicherplatz und nun die neue Freiheit durch Wii Motion Plus. Es bleibt das Gefühl, dass das Wii-Konzept nicht fertig durchdacht war.
Ich sehe das nicht so kritisch – mag aber natürlich auch nichts wegreden. Herr Iwata hat damals in Bezug auf die Schlaufen sofort reagiert. Auch wenn es nur ein paar wenige Fälle weltweit gab, wollte er sicherstellen, dass nicht aufgrund der Dicke einer Schnur Probleme entstehen. Deshalb konnte jeder diese kostenlos austauschen.

Bezüglich der Hülle muss ich gestehen, dass ich noch heute ohne spiele. Aber ich kenne genug Spieler, die sagen, dass sie die Hülle als angenehm in der Hand empfinden. Über das Speicherproblem haben wir ja bereits gesprochen. Wii Motion Plus ist aus meiner Sicht keine Korrektur, sondern eine logische und konsequente Weiterentwicklung – und dass Produkte konstant weiterentwickelt werden, ist das Wesen unserer Industrie.

The Making of...

SÖLDNER X
HIMMELSSTÜRMER

Ein neues Old-School-Shoot'em-Up aus Deutschland steht für PS3 in den Download-Startlöchern – MAN!AC fühlt den Entwicklern auf den Zahn.

X Die Sidequest Studios verstehen "Söldner X" nicht nur als Hommage an die klassischen 2D-Shooter. Sie wollen bei 2D-Technologie und bewährtem Spielablauf bleiben und gleichzeitig einige frische Ideen ausprobieren. So kommt zum Beispiel ein neues Chaining-System zum Einsatz, das es in der Form noch in keinem Shooter zu sehen gab. "Söldner X" sollte für PC ein Laserspektakel mit möglichst abwechslungsreichem und spannendem Spielablauf, aber zugleich zeitgemäßer Grafik werden. Natürlich wanderten einige Ideen in den Papierkorb, es gab unter anderem haufenweise Konzepte für zusätzliche Welten und Szenarien, die dann doch nicht ihren Weg ins fertige Spiel geschafft haben. Auch in puncto Spieldesign existierten weitere Ideen – einige wurden in die im Oktober erscheinende PS3-Version integriert.

Warum das Spiel einen ausgeprägten deutschen Touch hat, der sich ja bereits im Titel bemerkbar macht, ist leicht nachzuvollziehen, denn die Sidequest Studios um den Kopf und Geschäftsführer Marcus Pukropski sind ein in Mainz ansässiges deutsches Team. Dazu Marcus: "Deutsche Elemente und Namen sind sehr beliebt im Shoot-em-Up-Genre und wir mögen das auch."

Man spricht Deutsch

Im Gegensatz zu "Einhänder" oder "Götzendiener" stammt der deutsche Einfluss bei "Söldner X" also nicht aus dem Wörterbuch, sondern ist authentisch. Laut Marcus sind deutsche Elemente im Shoot'em-Up-Genre zudem gern gesehen und große Teile des Teams sind Fans von "Einhänder" (PSone) und anderen Square-Titeln, was die Entwicklung beeinflusst hat. Letzten Endes wollte man jedoch einen eigenen Stil prägen, was auch gelungen ist.

Gefragt nach der Realisierung des Spiels und in welcher Reihenfolge denn Waffendesign, Feindmuster und Leveldesign angegangen wurden, meint Marcus: "Das Spiel war ein knappes Jahr in Entwicklung. Da müssen klare Reihenfolgen eingehalten werden, sonst funktioniert das nicht. Als wir mit der Produktion der ersten Inhalte anfingen, war das Gamedesign bereits komplett ausgearbeitet, das heißt Waffensysteme, Welten, Bossgegner usw. standen alle fest. Die Feindmuster wurden erst gegen Ende erstellt, als 'Söldner X' bereits spielbar war."

»Deutsche Elemente sind sehr beliebt im Shoot-em-Up-Genre und wir mögen das auch.«

Am Limit der Xbox 360

Die Entscheidung für die PS3 wurde zusammen mit dem Publisher getroffen, da beide der Meinung waren und sind, dass das Download-Format optimal zum Spiel und der (PS3-)Hardware passt. Die Frage nach einer Xbox-360-Version beantwortet Marcus so: "Da 'Söldner X' als klassischer 2D-Shooter eine Menge vorberechneter Grafik und über 70 Minuten Musik und Sound haben wird, hatten wir Probleme mit dem 150 MB Download-Limit auf der Xbox 360. Wir wollten am Spiel nicht so stark herumschneiden, und wir hätten kaum Spielraum für die zahlreichen Erweiterungen gehabt, welche die PS3-Version bieten wird. Eine PS3-Version ist nur insofern etwas zeitaufwändiger, da sich die Hardware mehr vom PC unterscheidet, als dies beispielsweise bei der Xbox 360 der Fall gewesen wäre."



Nach "Last Hope" (Neo Geo, DC) ist "Söldner X" der zweite klassische Shooter aus Deutschland binnen kurzer Zeit.



In dieser Generation ist die japanische Xbox 360 der Favorit für Shoot'em-Ups, dennoch erscheint "Söldner X" exklusiv für PS3.



Apropos Sound – für den ist Rafael Dyll verantwortlich (siehe Kasten rechts). Unserer Meinung nach klingt der "Söldner X"-Soundtrack sehr von der "Thunder Force"-Serie inspiriert.

Thunder Force X?

Danach gefragt meint Rafael: "Es ist interessant zu hören, wie Spieler verschiedene Einflüsse in die Musik hineininterpretieren. Ich selbst bin ein großer Fan der alten 8- und 16-Bit-Tage und als solcher ein Liebhaber treibender Beats und starker Melodien, genauso wie meine damaligen Vorbilder Hubbard, Hülsbeck, Galway und Maniac of Noise, um nur ein paar zu nennen." Die einzigen Spiele, die Rafael jedoch seit Jahren schon nicht mehr aus dem Regal genommen hat, sind "Thunder Force 3 & 4". "Sollte also in 'Söldner X' ein musikalischer 'Thunder Force'-Einfluss stecken, dann höchstens unterbewusst", meint er.

Doch kommen wir noch einmal zum Spiel zurück. Zur Frage, ob man den PS3-Shooter eher der strategischen Fraktion à la "R-Type" oder dem modernen Bullet-Hell-Lager der Cave-Produkte zuordne, meint Marcus: "Ich denke, wir

»Wir hatten ein Problem mit dem 150 MB Download-Limit der Xbox 360.«

sind eine Mischung aus beidem. Man kann es im Dauerfeuer-Modus erfolgreich durchspielen, ohne sich um Taktik groß zu kümmern. Aber wer es länger zockt und alle Feinheiten herausholen möchte, der wird das Chaining-System taktisch einsetzen und sich genau überlegen, ob und wann er die Waffen wechselt. Es gibt eine Menge Feinheiten, die man erst nach längerem Spielen herausfindet: Waffen erzielen mehr Schaden, wenn sie noch über volle Energie verfügen, jede Waffe hat jedem Gegnertyp gegenüber eine bestimmte Affinität und es gibt über vier verschiedene Systeme, wie man an zusätzliche Extras herankommen kann. Das sind nur einige der Punkte, die man erst im Lauf der Zeit entdecken wird."

Beim Schwierigkeitsgrad hat man sich für die humane Variante entschieden. "Söldner X" will Genre-Einsteiger und Veteranen gleichermaßen ansprechen. Dementsprechend sehen Neulinge beim ersten Versuch nicht alle Welten, aber so viel, dass sie mit Eifer üben, um alle Levels zu Gesicht zu bekommen. Die Lernkurve verläuft moderat und für Profis stehen knackigere Schwierigkeitsstufen bereit.

Für Soundtrack-Liebhaber interessant: Mit der Veröffentlichung des Spiels erscheint die "Complete Edition" des PS3-Scores. Auf der CD findet Ihr neben der Musik auch Bonusmaterial. *rk*

SYNTHIE-SOUND AUS DEUTSCHLAND



Der Old-School-inspirierte Soundtrack von "Söldner X" stammt von Rafael Dyll (Foto), der zuvor schon den Neo-Geo-Shooter "Last Hope" vertont hat. Zuvor arbeitete er an den Szene-CDs "Revival ST" und "Remix 64 V2". Rafael lässt sich gerne von der glorreichen 8- und 16-Bit-Ära inspirieren und fühlt sich geehrt, wenn in "Söldner X"-Artikeln sein Sound in einem Atemzug mit Vangelis und Chris Hülsbeck genannt wird. Er besitzt selbst eine umfangreiche Videospielsammlung mit Klassikern wie "Turrican", "R-Type", "Gradius", "Einhänder" und "Thunder Force", die er als Inspirationsquelle nutzt. Wer mehr wissen möchte, klickt www.soniqfactory.com.



DIE JUNGEN WILDEN

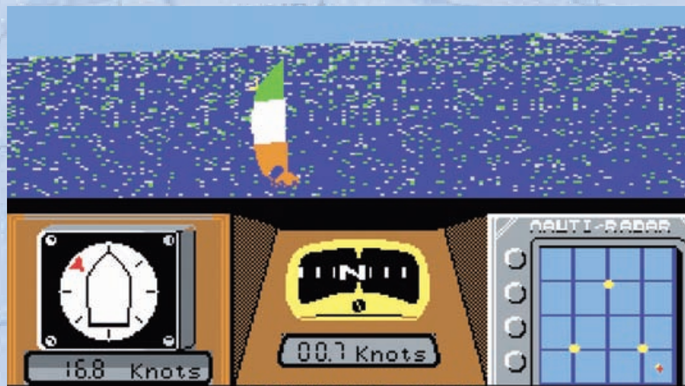
Die Mainzer Sidequest Studios wurden Anfang 2007 gegründet, als der Vertriebspartner eastasiasoft das Angebot für die Entwicklung eines Shooters machte. "Söldner X" ist das erste Spiel des Teams, allerdings haben viele Mitarbeiter langjährige Berufserfahrung in der Branche. Derzeit besteht das Kernteam aus 6 Personen, insgesamt arbeiten ca. 25-30 Leute am Projekt. Nach dem Release der PC-Version Ende 2007 entsteht nun die PS3-Version. Viele der Mitarbeiter haben bereits an Projekten diverser Genres mitgewirkt. An einem namhaften Shoot'em-Up hat bislang keiner mitgebastelt, die meisten sind aber echte Fans, die all die Klassiker von "Musha Aleste" bis "Gradius V" geliebt haben.



Seefahrer ahoi!

Leinen los und Segel gehisst: MAN!AC sticht mit Euch in See!

X Seemänner sind raue Gesellen, die sich den Launen Poseidons auf Gedeih und Verderb ausliefern: An Bord eines Segelschiffes kann man die Seele im Abendrot baumeln lassen, aber auch todesmutig durch brausende Orkanböen und haushohe Wellen manövrieren. Dabei gilt es einen taktisch klugen Kurs zu wählen, die Segel entsprechend auszurichten und dann auch noch das richtige Ziel zu erreichen. Deshalb lässt Entwickler Rock-Ola 1982 in seiner Spielhallenregatta "Yachtsman" den Wind aus konstanter Richtung blasen, damit die Kontrahenten ihre Boote geradewegs durch vertikal scrollende Riffe und Strudel lenken können. Damit will sich Programmierer Rick Sinatra nicht zufriedengeben, in seinem "Sailing" für Intellivision soll sich die Windrichtung drehen. Allerdings fehlt es an Aufgaben, das Projekt wird von Mattels Marketing-Abteilung mangels Action abgeblasen. Ist das Segelspiel dem Untergang geweiht?



Navigieren aus der Pflicht-Perspektive: Activisions "Sailing" (C 64, 1987) will dem Retrokapitän mit zoomenden Sprite-Bojen 3D-Grafik vorgaukeln.

Stapellauf

So richtig gesegelt wird in den frühen Videospieltagen auf Heimcomputern: PDIs "Clipper: Around the Horn in 1850" schickt Atari-800-Kapitäne 1983 mit einem Handelsschiff von New York nach San Francisco – bei der Planung des Kurses gilt es Unwetter, Riffe und Eisschollen zu umfahren. Die Inspiration zu Wettfahrten bringt im gleichen Jahr der australische Nationalheld John Bertrand ins Spiel, der mit seiner Yacht 'Australia II' den seit 1851 ungeschlagenen New York Yacht Club in der prestigeträchtigen Regatta America's Cup bezwingt. So lenken 1984 bis zu drei Spieler ihre Schiffe in "Challenge Voile" entsprechend wechselnder Windrichtung und -stärke um Bojen, um die Ziellinie zu erreichen. Das gelingt ebenfalls rundenweise, denn jede Seemeile sind Tastaturkommandos nötig. Mit derselben Mechanik, aber weitaus komplexer gibt sich die transatlantische Regatta "Transat One". Deren eingebaute Seekarte ist in 18 Quadranten unterteilt, in denen unterschiedliche Wetterverhältnisse herrschen: Hier muss man einen Kurs über 4.000 Seemeilen planen, auf wechselnde Sturmfronten reagieren und kann dabei auch im Nirgendwo verschollen gehen!

Die ersten Echtzeitregatten führen Heimcomputer-Skipper ab 1986 direkt an Bord von John Bertrands 'Australia II': Auf DOS-PC lässt Geoff Brayford das historische Duell Revue passieren. Dabei verfolgt man das Rennen aus der Vogelperspektive und kontrolliert Yacht-, Ruder- und Segelstellung anhand eingeblendeter Wireframe-Modelle. Mit 18 Tasten hisst Ihr die drei Segel, sorgt für Spannung auf den Enden und variiert Segel- sowie Ruderwinkel – sogar der Windschatten im Lee der Duellanten wird simuliert. Auch für Einsteiger verständlich ist "America's Cup Challenge" (C64), bei dem Ihr die beiden Sprite-Yachten aus der Nähe betrachtet und bequem mit dem Joystick steuert. Echte Segelfreaks greifen ein Jahr später zu Mindscapes "The American Challenge", das gleich

Challenge Voile

Entwickler Philippe Darmagnac, Frankreich
Jahr 1984
System(e) Oric, Thomson MO5



Hochseepionier "Challenge Voile" (zu deutsch: Segelherausforderung) erschien lediglich für exotische Heimcomputer und in französischer Sprache: Links manövriert Ihr auf der Karte Eure Yacht durch Startlinie und um zwei Bojen, rechts kontrolliert Ihr Windverhältnisse, Wasserströmung und Kurs – das spielt sich komplexer, als es auf den ersten Blick aussieht!

Yacht Racing Simulator

Entwickler Geoff Brayford, USA
Jahr 1986
System(e) DOS-PC



Im ersten Segelspiel zu einer realen Regatta drängeln die Yachten 'Australia II' und 'Liberty' um die Trophäe: Mittels Wireframe-Modellen lassen sich die Schiffe gefühlvoll steuern. Außerdem reagieren die Crews der Kontrahenten auf Eure Tastaturkommandos und die aktuelle Spielsituation mit allerlei Kommentaren – "All right, we will move!"



Segeln rund um den Globus: Ilan Papinis "Virtual Sailor" nutzt topografische Daten, damit Ihr entlang realistisch modellierter Küsten schippern könnt.





"Transat One" für Oric-Heimcomputer visualisiert Wetterverhältnisse, Tag- und Nachtzeiten: Navigiert wird per separater Wetterkarte, die man per Funkkontakt aktualisiert.

doppelt für Aufsehen sorgt: Mit der Wireframe-Yacht darf man erstmals 3D-Gewässer erkunden, außerdem sind Linkduelle via Modem und seriellem Kabel möglich. Alle technischen Annehmlichkeiten moderner Yachten wie grafischen Windmesser und Radar genießt man wiederum in Activisions "Sailing" (C64), das für die Instrumente den halben Bildschirm reserviert – oben segelt Ihr durch die Pixelgischt, die optisch einem künstlichen Horizont mit zoomenden Sprite-Bojen gleicht.

Auf hoher See in 3D

Aktuelle Segelsimulationen für PC wollen dagegen gar nicht umfassend sein, sondern individuelle Bedürfnisse ansprechen: Wer auf Atmosphäre Wert legt, nimmt seit 1999 in den 3D-Yachten von "Virtual Sailor" Platz – statt dem üblichen Technik-Schnickschnack navigiert Ihr hier wie in alten Zeiten mit 3D-Kompass und Steuerrad. Fans von America's Cup wählen dagegen seit 2000 die "Virtual Skipper"-Serie, in der authentische Kurse, Teams und Bootsklassen zum Einsatz kommen. Für technisch versierte Skipper ist dagegen der "Sail Simulator" des Navigationsspezialisten Stentec Software erste Wahl, der sich mit Laptop samt GPS-Software koppeln lässt. Zudem gibt es einige Lern-Simulatoren (z.B. "Sailing Tactics Simulator" von Posey Yacht Design) für die Schulung im Umgang mit Instrumenten, Regatta-Regelwerk und Renntaktik.



Kurs-Nord: Mit beständigem Wind umgeht "Yachtsman" die Navigation.

Virtual Skipper 5

Entwickler Nadeo, Frankreich
Jahr 2007
System(e) Win-PC



Spielt den America's Cup mit authentischen Teams, Bootsklassen und Schauplätzen: Hier dürft Ihr die detailliert animierte Mannschaft beim Dichtholen der Segel beobachten, Online-Regatten veranstalten und diese mit dem Media-Editor sogar zu individuell geschnittenen Filmen verarbeiten – erstellt eine DVD von Euren schönsten Triumphen!

The American Challenge

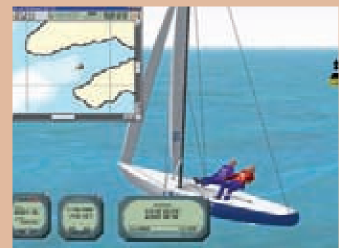
Entwickler Mindscape, Frankreich
Jahr 1987
System(e) DOS-PC, C64



Dank Wireframe-Grafik kommt in der ersten 3D-Simulation die Segelstellung prächtig zur Geltung, volle Fahrt will die detailarme Grafik aber nicht aufnehmen – die Geschwindigkeit kommt optisch kaum rüber. Rasanter wird es mit Bezugspunkt, nämlich im Linkduell mit einem zweiten Computer. Wahlweise klappt das sogar übers Telefon!

Sail Simulator

Entwickler Stentec Software, Holland
Jahr 2001
System(e) Win-PC



Optisch ist die Simulation zwar keine Augenweide, dafür hat sie aber technisch einiges auf dem Kasten: Ihr steuert mit Force-Feedback, nutzt allerlei technisches Navigationsgerät und die Schnittstelle zu GPS-Zubehör – ideal für das Training realer Navigation. Gesegelt wird u.a. auf dem Bodensee, dem Vierwaldstättersee und um die karibische Insel St. Martin.



Ein opulentes Piratenabenteuer zum klassischen Roman, aber mit offener Handlung: "Captain Blood" (hier die PC-Version) soll noch in diesem Jahr auf PS3 und Xbox 360 erscheinen.



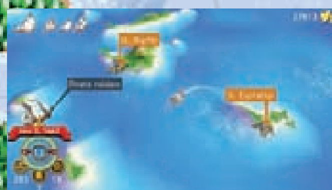
In "Pirates!" (hier: NES) visiert Ihr die Sonne zu ihrem höchsten Stand mit dem Sextanten an, um die Position auf der Seekarte zu bestimmen.



Erweitert: Im Gegensatz zum Vorgänger kann man in "Ultima IV" gegen den Wind segeln.

Auf zu neuen Ufern

Die Simulation allein ist allerdings vielen Videospiel-Skippern zu unspektakulär: Bei einem richtigen Abenteuer soll eben am Ende der beschwerlichen Reise eine reich gefüllte Schatztruhe, eine holde Maid oder eine andere erstrebenswerte Belohnung warten. Wer auf dem Bildschirm waschechtes Seemannsgarn spinnen will, entscheidet sich daher für eines der vielen Seemannsabenteuer. Natürlich kommen Segelboote in allerlei berühmten Videospielen vor, man denke etwa an "Final Fantasy" oder "Grand Theft Auto". Allerdings mischen nur die wenigsten davon Elemente aus Rollenspiel, Action-Adventure und (Aufbau-)Strategie mit echter Segelmechanik samt all ihren taktischen Facetten. Den für Segler zugegeben bescheidenen Anfang macht ab 1983 Richard Garriott mit seiner "Ultima"-Serie: Ab Episode 3 darf die Party Segelboote besteigen, um Küsten und Inseln zu erforschen. Die Navigation ist etwas kniffig, weil man nicht gegen den Wind fahren kann. Deshalb ermöglicht in "Ultima IV" ein Gemisch aus Schwefelasche und Blutmoos die magische Steuerung der Windrichtung. Außerdem nimmt man mit den Bordkanonen entfernte Feinde, Monster an Land oder angreifende Piratenschiffe aufs Korn. Ab "Ultima V" dürfen Rollenspieler ihre Yacht sogar ausbauen, so verdoppelt etwa das legendäre Steuerrad der HMS Cape die Geschwindigkeit. Das kommt Euch alles irgendwie bekannt vor? Aye Aye, mit "The Legend of Zelda: The Wind Waker" (GC) fährt Nintendo im Kielwasser dieser Innovation: Link bereist die Inselwelt mit Rückenwind und nutzt den magischen Taktstock, um die Windrichtung seinen Bedürfnissen anzupassen. Neben der Bombenkanone erbeutet Link zudem einen Greifarm, mit dem sich Schätze vom Meeresgrund bergen lassen.



Das PSP-Update von "Pirates!" spielt man mit Automap, Fahrfehler sind kaum möglich.

Wildes Piratenleben

Trotzdem bleibt in Abenteuern wie "The Wind Waker" das Segeln nur Mittel zum Zweck: In den Mittelpunkt rückt es ab 1987 in Sid Meiers "Pirates!", das Euch um das Jahr 1600 zwischen den Fronten der Kolonialmächte England, Frankreich, Spanien und Holland in See stechen lässt. Dazu



Ultima 3: Exodus

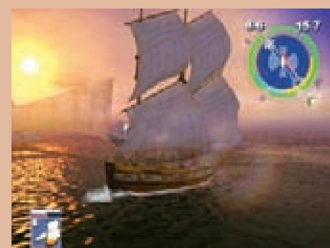
Entwickler Origin Systems, USA
Jahr 1983
System(e) Apple 2, C64, DOS-PC u.a.



Wer in Richard Garriotts Rollenspiel-Epos die Meere bereisen will, muss einer Piratenbande das Schiff abnehmen: Kaufen könnt Ihr es nicht. Die Segelmechanik ist etwas nervig, weil man nicht gegen den Wind schippern darf. Seefahrer müssen deshalb oftmals warten, bis sich die passenden Windverhältnisse ergeben.

Fluch der Karibik

Entwickler Akella, Russland
Jahr 2003
System(e) Xbox, Win-PC



Das erste Segelspiel zu einem Kinofilm erweitert das klassische "Pirates!"-Prinzip um begehbares 3D-Festland, entwickelbare Seemannstalente und zahlreiche Spezialsituationen. So müsst Ihr Euren Dreimaster möglichst schadlos durch ein Unwetter lenken, wenn Ihr Euch diesem nähert. Für die Umstände erhält der Kapitän zum Glück reichlich Erfahrungspunkte.

Auf in die Schlacht!



Echtzeitschlachten auf hoher See: "Broadsides" simuliert sowohl den Austausch von Breitseiten als auch den Kampf der Mannschaften.

Taktisches Manövrieren von Segelschiffen kommt auch in Strategiespielen zum Einsatz: Bereits 1983 durften sich Atari-800- und C64-Kapitäne unter wechselnden Windbedingungen in SSIs "Broadsides" duellieren. Die Fregatten der Napoleon-Ära unterscheiden sich durch Bewaffnung, Segel und Crew-Mitglieder, welche sich im Entermodus schließlich Mann gegen Mann gegenüber stehen – per Editor lassen sich sogar eigene Schlachtschiffe entwerfen. Talon Softs "Age of Sail" (PC) bringt 1996 mit England, Spanien, Frankreich und den USA aber gleich ganze Schiffsverbände ins Spiel – Eure Beförderung zum Flottenadmiral! Akellas Nachfolger "Age of Sail 2" sowie der Ableger "Privateer's Bounty" ergänzen Szenarien: Ihr durchbrecht Seeblockaden, verteidigt Festungen und Frachtschiffe.


Mit einer ganzen Flotte verschiedenartiger Schiffe werden Seeschlachten richtig komplex: In "Age of Sail 2" mischen bis zu 16 Spieler mit!

heuert Ihr in der örtlichen Spelunke eine Mannschaft an, organisiert Verpflegung und Ausrüstung – schließlich sogar eine ganze Flotte von Schiffen. Diese segelt Ihr auf der Suche nach Abenteuern und Reichtum durch unzählige Inselgruppen, Todesriffe und entlang Küsten: Der Expedition durch die Karibik liegt eine gewaltige Seekarte bei, auf der sich mittels virtuellem Sextant Eure genaue Position bestimmen lässt. Die Freiheit der Meere spiegelt sich im offenen Spielablauf wider: Ihr könnt Handel mit dem Feind treiben oder ihn mit einem Kaperbrief jagen, mit ergatterten Karten Schätze suchen und sogar in die hochnäsige Aristokratie einheiraten – zumindest solange die Mannschaft mitspielt, denn wenn die Seebären Eurer Eskapaden überdrüssig werden, verabschiedet Ihr Euch über die Planke. Aber selbst das ist noch lange nicht das Ende der Karriere: Wer ein paar Monate auf einer einsamen Insel ausharren kann, wird sicher von einem Handelsschiff aufgelesen – so durchlebt Ihr auch die Tiefen einer Piratenlaufbahn.

Den Klassiker samt seiner Updates nimmt sich im neuen Jahrtausend der russische Entwickler Akella zum Vorbild, um gleich eine ganze Palette an Freibeuteranekdoten zum Besten zu geben: "Sea Dogs" (PC) erweitert das Spielprinzip um einen vielfältig entwickelbaren Kapitän, 40 Schiffstypen und begehbare 3D-Inseln mit über 100 karibischen Bewohnern, bei denen man zahlreiche Missionen erplaudert – der Nachfolger erscheint unter falscher Flagge, nämlich dem Totenkopf des Hollywood-Streifens "Piraten der Karibik" (PC und Xbox 360). Jack Sparrow tritt allerdings nicht in Erscheinung, wie schon in "Pirates!" schult man eine grünschnäblige Landratte zum König der Halsabschneider. Ähnlich verhält es sich mit dem actionlastigen Low-Budget-Abklatsch "Age of Pirates: Caribbean Tales", den Akella 2006 für PC anbietet. Der Nachfolger "Captain Blood" soll angelehnt an den gleichnamigen Roman von Rafael Sabatini ein ähnlich offenes Karibikabenteuer bereiten – sofern bei Akella keine Meuterei ausbricht, laufen PS3 und Xbox 360 noch in diesem Jahr vom Stapel. *oe*


Zielt auf Segel und Bug: In "Age of Pirates: Caribbean Tales" darf man Kanonensalven manuell abfeuern.



Ein charismatisches Hochsee-Abenteuer, aber in puncto Segeltaktik flach: In "Zelda: The Wind Waker" dirigiert Link die Windrichtung.

Pirates!

Entwickler **MicroProse, USA**
Jahr **ab 1987**
System(e) **Apple 2, NES, CD32, Mega Drive, PSP u.a.**



In dem Freibeuterabenteuer von Sid Meier bestimmt Ihr den Kurs: Revolutionär sind die offene Handlung und Navigation per beiliegender Seekarte. Für die "Gold"-Version (Bild) wurde die Karibik mit begehbaren Städten und mehr Geheimnissen angereichert, das PSP-Update dagegen taktisch vereinfacht und mit Minispielen geschmückt.

Seemannssprache für Anfänger



Aye Aye	Bestätigung
achtern	hinten (auf dem Schiff)
Backbord	linke Seite (in Fahrtrichtung)
Ende	seemännischer Ausdruck für Seile
Lee	dem Wind abgewandte Seite
Luv	dem Wind zugewandte Seite
mittschiffs	in der Mitte (auf dem Schiff)
Plicht	offener Steuerstand auf Yachten
Steuerbord	rechte Seite (in Fahrtrichtung)
vorn	vorne (auf dem Schiff)

Wer hat das denn übersetzt?





Wir zeigen anhand von "Bionic Commando Rearmed", wie arbeitsreich eine Lokalisierung ist.

X Laut Definition steht Lokalisierung in der Software-Entwicklung für "die Anpassung von Computerprogrammen an die in einem Absatzgebiet vorherrschenden sprachlichen und kulturellen Gegebenheiten". Eine Übersetzung hingegen transportiert nur Informationen von Sprache X in Sprache Y. Gibt es in einem Spiel etwa eine Quiz-Frage zum in Japan beliebten Baseball, nutzt deutschen Gamern eine simple Übersetzung kaum: Die Sportart ist hierzulande kaum verbreitet und die Antwort kann nur geraten werden. Bei einer kompletten Lokalisierung würde man das Quiz beispielsweise zu einer Fußballfrage abändern. Obwohl eine vollständige Lokalisierung einen Titel für die breite Masse zugänglich macht, gibt es Gründe, die dagegen sprechen: Dazu gehören fehlendes Interesse des Publishers am Zielmarkt, zu viel Text und zu hohe Kosten sowie Schnittauflagen (Letzteres vor allem in Deutschland).

Entscheidet sich ein Publisher trotzdem für eine Lokalisierung, wird diese in vier Phasen unterteilt: Spielen, Informationen sammeln, übersetzen und anschließend QA-Tests durchführen. Spielen erklärt sich von selbst, aber was für Informationen sollen gesammelt werden?

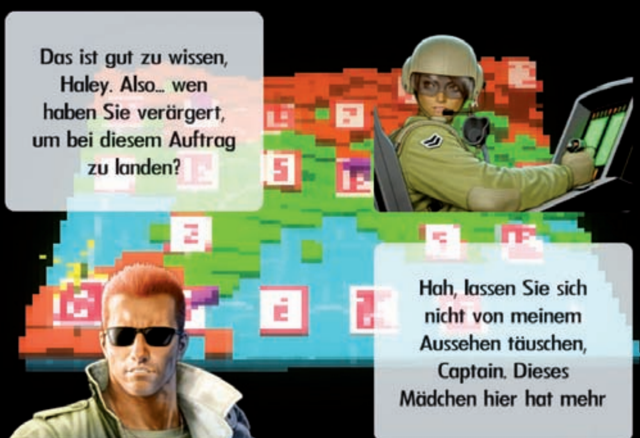
Die 'Brand-Bible'

Jeder Titel spielt in einer eigenen Welt. Sämtliche Hintergrundinformationen zu Charakteren, Waffen, Umwelt und Geschichte werden in einer 'Brand-Bible' festgehalten. Diese Infos sind nicht für die Öffentlichkeit bestimmt; sie sollen den Entwicklern bei einer glaubhaften Umsetzung der Welt behilflich sein. Schon die 'Brand-Bible' zum wenig storylastigen "Bionic Commando Rearmed" ist 159 Seiten dick. Zusammen mit dem Skript für Plot und Dialoge werden dann 'Charakter Relation Sheets' erstellt. In diesen wird das Verhältnis der Charaktere untereinander analysiert und dargestellt. Denn während im Englischen "you" als Anrede ausreicht, muss man sich im Deutschen zwischen "Sie" und "Du" entscheiden. Manchmal kommen sich Charaktere auch näher und wechseln im Laufe der Geschichte von "Sie" zu "Du".

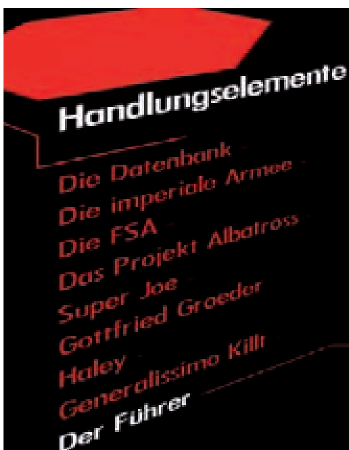
Hier sticht auch die Vorliebe japanischer Designer für deutsche Begriffe heraus. Namen wie "Commander Totmacher" können nur schlecht ins Deutsche übernommen werden. Daher heißt der Militär-Mann in der deutschen Version "Commander Guantanamo". Eine solch große kreative Freiheit wird den Übersetzern aber nur bei den wenigsten Projekten gewährt.

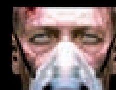
Ein weiteres Problem bei "Bionic Commando Rearmed": die Nazi-Thematik des japanischen Originals. Um Problemen mit der USK zu entgehen, wurde auf Nazi-Symbole verzichtet und der Klon Hitlers (der Endgegner des Spiels) nur "Der Führer" genannt. Um einen gewissen Wiedererkennungswert zu erhalten, spricht dieser in der deutschen Fassung mit vielen 'R's und langen und tiefen Vokalen ("Schrrrröcklich!").

Mit diesem Hintergrundwissen werden dann sämtliche Texte des Spiels übersetzt. Doch die größte Arbeit steht noch aus.



Die verschiedenen Höflichkeitsstufen der Anrede im Deutschen sind problematisch: Kennen sich die Charaktere gut genug, um sich zu duzen?





USK-Konform: Der Oberschurke wird nur als größenwahnsinniger Faschist beschrieben und nicht direkt gezeigt.



Vor allem bei textlastigen Bildschirmen wie dem Inventar ist eine konsistente Übersetzung wichtig. Hier vergehen unzählige Arbeitsstunden beim Gegenlesen.

Fehlerkorrektur

Die Texte werden zuerst als simple Textdateien Korrektur gelesen. Wird ein Fehler gefunden, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder der Tester erstellt ein 'Bug-Sheet', in dem festgehalten wird, was an welcher Stelle falsch ist, oder der Fehler wird direkt in der Datei behoben. Meist darf das aber nur der Schluss-Korrektor. Bei der Korrektur muss immer gegengelesen werden, denn der Text muss konsistent bleiben: "Shinguards" können sowohl mit "Schienbein-Schoner" als auch mit "Schienbein-Schützer" übersetzt werden. Im finalen Text darf nur eine Variante vorkommen, damit z.B. alle Items auffindbar bleiben.

Bei der Implementierung sind wieder die Techniker gefragt: Die Texte werden zum Spiel hinzugefügt, welches dann den abschließenden 'Native-Check' durchläuft. Hier wird geprüft, ob alle Texte an der richtigen Stelle auftauchen, ob sie über die Ränder von Textboxen hinausstehen und ob sie auch in der richtigen Sprache erscheinen. Sobald hier keine Fehler mehr auftauchen, ist die Arbeit der Lokalisierung abgeschlossen. Und mit dem nächsten Titel geht das ganze Spiel von vorne los. *jk*

"ICH BIN DERJENIGE, DER ETWAS ZU SAGEN HAT."

Wir trafen Florian Seidel, seines Zeichens Quality Assurance & Localization Tester der Lokalisierungs-Abteilung von Capcom in Osaka, und sprachen mit ihm über Jobs in der japanischen Videospiel-Branche.

MAN!AC: Was genau ist Deine Position und Aufgabe?
Florian Seidel: Die offizielle Bezeichnung meiner Stelle ist Quality Assurance & Localization Tester. Im Endeffekt heißt das, ich bin Schluss-Korrektor. Ich übersetze nicht selber, sondern schaue nur, ob die anderen gut gearbeitet haben. Übersetzer ist zwar ein Prestige-Job, aber ich bin derjenige, der etwas zu sagen hat: Was drin bleibt und was umgeschrieben werden muss, entscheide ich.

In den Abspännen welcher Spiele kann man Deinen Namen lesen?
An neueren Sachen wären das z.B. "Lost Planet", "Devil May Cry 4" und "Monster Hunter 2". Und "Zack and Wiki" hat sehr viel Spaß gemacht, weil der Text sehr geil war. Die englische Vorlage war schon gut, aber der deutschen Version konnte ich durch die verschiedenen Dialekte den letzten Schliff geben.

Wie bist Du zu dem Job gekommen?
Das war mehr oder weniger Zufall: Im MAN!AC-Forum bin ich einmal über den "Jobs in der Branche"-Beitrag gestolpert, in dem einer Eurer User einen Link zu einer Anzeige von Capcom gepostet hat. Da wurden Leute für die Lokalisierung in Japan gesucht. Da habe ich mich beworben und bin im September 2006 genommen worden.

Welche Voraussetzungen hast Du erfüllt/mitgebracht?
Ich war vorher vier Jahre lang Redakteur beim BriStein-Verlag. Seit ich vor über 25 Jahren so einen "Pong"-Klon bekommen habe, bin ich leidenschaftlicher Videospieler. Ich habe dann u.a. Journalismus und japanische Geschichte studiert, aber für den Job musste ich kein Japanisch sprechen können. Die Amtssprache in unserer Abteilung ist Englisch.

Also arbeitet Ihr mit den englischen Versionen? Was ist mit den japanischen?
Es wird bei den meisten Projekten mit der englischen Version gearbeitet. Die japanische bekommen wir so gut wie nie zu sehen.

Wie sieht Dein Arbeitsalltag aus?
Normalerweise habe ich kaum mit Japanern zu tun, denn in der Lokalisierung sind fast alles Ausländer. Die japanischen Capcom-Stars wie Inafune treffe ich auch kaum, weil die Lokalisierung wenig mit den Produzenten der Titel zu tun hat. Nur Jun Takeuchi ("Resident Evil 5") lädt öfter mal zum Softball spielen in die Natur ein.

Wie empfindest Du Dein Leben in Japan? Inwiefern unterscheidet sich der japanische Arbeitsalltag vom deutschen?
Japaner lieben Meetings. Da könnte man die Zeit wirklich effektiver nutzen. In Japan gilt nach wie vor die Regel: Wer lange im Büro ist, arbeitet hart. Wie die Zeit im Büro aber verbracht wird, ist eine ganz andere Geschichte. Und zum Glück ist mein Chef ein Amerikaner, so gilt auch die japanische Faustregel nicht, dass niemand vor dem Chef nach Hause gehen darf. Uns Ausländern lässt man dies-



In Marburg gab Florian Seidel einen Einblick in die Lokalisierung und das Arbeitsleben in Japan.

»Den Job habe ich über das MAN!AC-Forum gefunden«

bezüglich sowieso viel mehr durchgehen, als den japanischen Kollegen. Da haben wir eine echte Sonderrolle.

Hast Du noch einen Tipp für unsere Leser, die in die Branche wollen?
Jobs in der Branche sind sehr rar, vor allem wenn man nach Japan will. Es gibt nur eine Handvoll Jobs in der Lokalisierung. Und wie bei den Spiele-Zeitschriften gibt es mehr Interessenten als Stellen. Also immer hartnäckig bleiben und nie abwimmeln lassen!

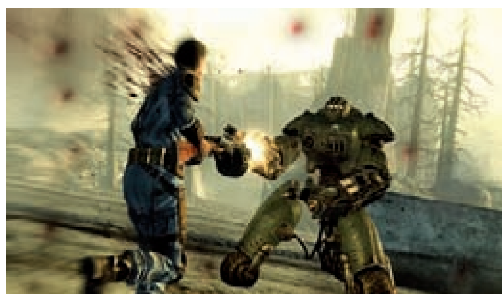
M! GAMES

Aus MAN!AC wird M! Games

» M!ehr RETRO
» M!ehr MEINUNG
» M!ehr VIDEOSPIELE



am 26. September am Kiosk



THEMEN DER NÄCHSTEN AUSGABE

» **Rasant:** Need for Speed: Undercover, Midnight Club: Los Angeles
» **Rabiat:** Call of Duty: World at War, Fallout 3
» **Revolutionär:** LittleBigPlanet, Heavy Rain

+ **Special und Mega-Gewinnspiel** zum 15-jährigen Heft-Jubiläum

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Michael Herde (mh), André Kazmaier (ak), Jan Königsfeld (jk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Michael Moser (mm), Benjamin Hill (bh), Winnie Forster, Rafael Dyll, Michael Stapf, Rudolf Inderst, Boris Kretziger, Nils Dittbrenner

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de

NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Street Fighter IV © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2008

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN